SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

OCTOBRE 1991 . 30F

joypad 1 N 1 OCTOBRE 1991 30F

joypad

NUMÉRO 1

LES JEUX SUR CONSOLES

LES NOUVEAUX CD ROM

NEC - MEGADRIVE SUPER FAMICOM

CONCOURS 5 SUPERGRAFX à gagner !

MEGA DOSSIER PC KID II LA SOLUCE DETAILLÉE



44 TESTS COMPLETS SUR TOUTES LES CONSOLES

JOYPAD N° 1. OCTOBRE 1991 30F. BELGIQUE 219FB. LUXEMBOURG 216FL. SUISSE 9,5FS

CONCOURS

joypad / ULTIMA Games

La nouvelle chaîne de magasins ULTIMA GAMES vous offre:

5 SuperGrafx
20 joysticks Pro
(pour NEC ou Megadrive)
40 joysticks
(pour NEC ou Megadrive)



COMMENT JOUER?

C'est très simple: il suffit de trouver les réponses aux trois questions du concours et de les envoyer à Joypad soit en découpant le bulletin-réponse ci-dessous soit en le recopiant sur carte postale (pour ne pas abîmer votre magazine).

LES 3 QUESTIONS

1 - Peut-on brancher une console sur un réfrigérateur?
2 - Y a-t-il un magasin Ultima Games à Perpignan?
3 - Sur quel boulevard parisien se trouve Ultima (attention, pas Ultima Games!)?

REGLEMENT DU CONCOURS

1) Tout le monde a le droit de jouer, sauf les personnels de Joypad et d'Ultima, et François Mitterrand.
2) Les réponses devront être envoyées à Joypad, 103 bd MacDonald, 75019 Paris, avant le 15 octobre 1991, le cachet de la poste étant la meilleure preuve qu'on ait pu trouver.
3) Les bulletins illisibles, mal recopiés, raturés, biffés, dentelés, découpés en rosace, ou inclus dans une tonne de béton ne seront pas pris en compte.
4) La liste des gagnants sera publié dans le numéro 4 de Joypad, le journal qui a le vent en poulpe. Pardon, en poupe.
5) En cas d'ex-æquo, les gagnants seront tirés à vue – pardon, au sort.

IL Y A DES MAGASINS ULTIMA GAMES A PARIS, LILLE, BORDEAUX, TOURS, NANTES, PAU, PERPIGNAN, DAX, LYON, BRUXELLES ET DINAN!

BULLETIN DE PARTICIPATION

A découper ou à recopier sur carte postale (éventuellement représentant la pointe du Raz par un jour d'orage, mais ce n'est pas obligatoire) et à renvoyer à **Joypad concours ultima games, 103 bd MacDonald, 75019 Paris**, avant le 15 octobre 1991.

Nom: ....

Prénom: .... Surnom: ....

Adresse: .... Code Postal: ....

Ville: ....

Marque de chocolat préférée: ....

Réponse n°1: ....

Réponse n°2: ....

Réponse n°3: ....

EDITO

Enfin, les consolomaniaques que nous sommes vont avoir de la place pour s'étendre! C'est vrai, dans Joystick, on était un peu à l'étroit. Désormais, chaque mois, Joypad vous présentera tous les jeux sur toutes les consoles, ainsi que des infos, des reportages, des previews, bref, tout ce qui touche de près ou de loin aux consoles. Il n'y a pas de raison pour que les possesseurs d'ordinateurs aient un journal et pas nous!
Bien entendu, Consoles News continuera d'exister dans Joystick; nous envisageons même, pourquoi pas, d'ajouter un cahier micro ici même (non c'est une blague!).Quoiqu'il en soit, écrivez-nous pour nous dire ce que vous pensez de ce premier numero; nous tiendrons compte de vos suggestions et de vos conseils.

A dans un mois!

TESTS

JOYPAD est une publication mensuelle éditée par **GIGA PRESS** Sarl. 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tel: (1) 40 35 48 44, Fax: (1) 40 35 16 47 • **JOYPAD** fait partie du groupe SIPRESS.
Pricipaux actionnaires: **Alain Kanoui, Gérard Kanoui, Claude UZAN, Marc ANDERSEN**.

Directeur de la publication: **Marc Andersen** • Rédacteur en chef: **Alain HUYGHUES-LACOUR** • Maquette: **PIXEL PRESS STUDIO** • Couverture: **Nuit de Chine** • Coordination technique: **Claude LUCAS** • Publicité: **Isabelle WEILL** • Trucs astuces: **Stef et Greg NTP** • Directeur des ventes: **PROMEVENTE-Michel Yatca,** (1) 45 23 25 60. Terminal EB6 • Modification de service et réassort: N° vert: (1) 05 19 84 57. Photogravure: **PPO** • Imprimé par **J.L. S.A.** et **P.P.O.** • Distribution: **Transports Presse**.
 Commission pariraire en cours. Dépôt légal à parution. Tirage 90 000 exemplaires.

sommaire | édito

GALAXY FORCE II
CRI/MEGADRIVE







Tout comme Out Run (testé dans ce numéro), Galaxy Force II est une conversion de machine d'arcade. A bord d'un vaisseau de la XXVème génération des chasseurs inter-galactiques, vous naviguerez dans des régions de l'espace hostiles à votre venue. Entièrement réalisé en trois dimensions, Galaxy Force II offre de bons graphismes et une excellente animation 3D, ce qui sur cette machine n'est pas une mince affaire en attendant le CD Rom. Un jeu qui vaudra le coup d'œil.





UNDEADLINE
PALSOFT/MEGADRIVE

Undeadline est un Shoot'Em Up à scrolling vertical qui vous transportera dans la peau d'un guerrier apocalyptique futuriste. L'action y est très intense, les armes que vous pourrez amasser très destructrices et spectaculaires. Couronné par de gigantesques monstres de fin de niveau, cette production de Palsoft se place au niveau de d'Elemental Master, ce qui en soit est déjà une référence.



des news, encore des ne

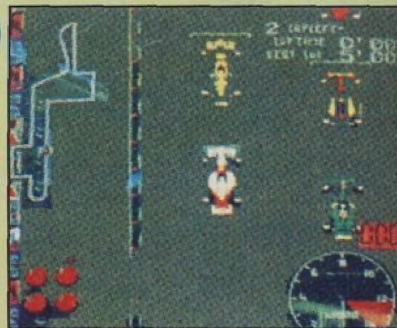
Bien décidé à en faire encore plus que les autres, Joypad dans cette rubrique vous dévoile tous les secrets cachés des éditeurs japonais et américains du marché du jeu vidéo. Tout au long de ces quelques pages, vous entrerez dans un autre univers, un univers de passion et de nouveautés où l'exclusivité règne en maître incontesté. Que ce soit sur PC Engine, sur Super Famicom, sur Megadrive ou sur les portables, vous n'avez aucune alternative pour vous échapper de ces pages, qui mieux qu'aucune autre vous attirera les foudres des dieux, les lumières célestes de la connaissance ludique. En parcourant cette rubrique vous n'ignorerez plus les complots cachés qui pourront perturber votre console. La vérité sera enfin dévoilée à la face du monde. Console par console, vous saurez l'avenir, vous serez dans la confidence. Ne ratez pas le coche, vous êtes prêt? Alors on y go...

SUPER LEAGUE'91
SEGA/MEGADRIVE

Sega vient tout juste de finaliser la remise au goût du jour de sa simulation de Baseball. Les plus gros changements sont sans aucun conteste l'amélioration des graphismes de base et de la facilité d'utilisation des diverses techniques rendues possibles par ce jeu. De plus Sega a également mis l'accent sur la tactique propre de l'ordinateur lors du jeu en solitaire. Si vous aimez le Baseball, attention, Super League'91 pourrait bien vous rendre complètement dingue.



F-1 HERO MD
(Greatest Driver)
VARIE/MEGADRIVE



Varie s'est attaqué avec cette simulation de Formule Un à un des secteurs les plus difficiles à adaptater sur console (tout comme la simulation de vol), la simulation automobile. Entièrement représenté vu du haut – à la manière de F1 Circus sur console NEC – ce jeu propose un scrolling d'une souplesse et d'une vitesse rares. De plus pendant toute la durée de la compétition de nombreux écrans graphiques digitalisés vous tiendront en éveil.

AMBITION OF CAESAR II

MICRONET/MEGADRIVE



L'une des simulations militaires les plus réalistes de la Megadrive va connaître de nombreuses améliorations. Des graphismes en pseudo 3D, des scènes de combats plus complexes sans oublier les scènes de combat rapproché sont les améliorations majeures de cette séquelle d'Ambition Of Caesar. Un jeu à conseiller à tous les dictateurs en herbe qui rêvent de devenir le maître du monde, ne serait-ce que l'espace de deux ou trois heures.





GOLDEN AXE II

SEGA/MEGADRIVE

Tenez-vous bien, car la première version de ce Beat'Em Up de folie était déjà bonne, la seconde partie est encore meilleure! Dotée d'une animation encore plus souple, d'une jouabilité supérieure et de superbes graphismes à en faire tourner la tête même de la Neo Geo, Golden Axe II sera très certainement l'un des plus grands hits de le Megadrive de cette fin d'année. A suivre de près et au microscope !



ws, toujours des news !

BEAST WARRIOR

RENOVATION/MEGADRIVE

Inspiré de Wrestle War, Beast Warrior est une simulation de catch mettant en scène des monstres envahisseurs d'un type assez répugnant. Choisissez votre bestiole et luttez pour devenir le champion de la galaxie. Au cours du jeu, des mouvements complètement originaux amplifiés par des sonorités géniales assureront à cette réalisation un bien bel avenir.



ROLLING THUNDER II

NAMCOT/MEGADRIVE

En lutte avec des agents secrets d'un autre univers, vous êtes le dernier espoir de la terre. Issu des machines d'arcade, Rolling Thunder II est dans la plus pure tradition des Beat'Em Ups géniaux. De l'action, des joies, des pleurs, des larmes, du suspense, tout dans cette réalisation est exaltant. Encore un titre qui s'annonce plutôt fort.



MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY

SEGA/MEGADRIVE

Le trait d'humour qui circule chez Sega autour de cette simulation de hockey, c'est: "Maintenant, on peut jouer à Super Mario sur la Megadrive". Plaisanterie à part, ce titre pourrait bien venir chatouiller NHL Hockey qui pourtant aujourd'hui semble hors de portée, tant cette simulation est rapide, souple, agréable, réaliste, plaisante, sympathique, dynamique, simple et complexe à la fois. Attention, les paris sont ouverts.





GROWL
TAITO/MEGADRIVE

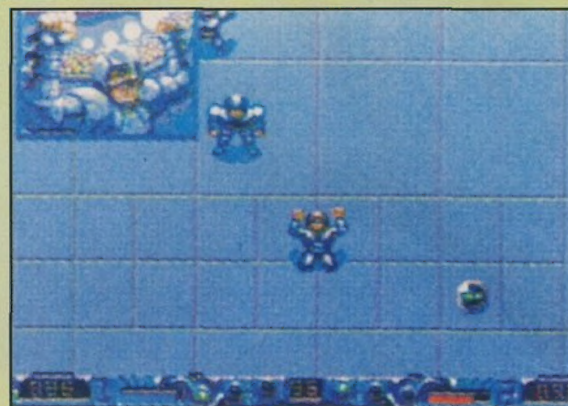
Egalement connu sous le nom de Kabuki Soldier au Japon, ce Beat'em Up à la mode Double Dragon permet à deux joueurs d'affronter les pires dangers. Tout en poursuivant votre tâche, vous pourrez trouver sur votre chemin divers objets vous permettant de continuer la lutte dans de meilleures conditions de sécurité. Un soft à voir lors de sa sortie annoncée dans le courant du mois d'octobre.



RBI3
TENGEN/MEGADRIVE

La troisième partie de la série des RBI est sur le chemin d'une sortie proche sur Megadrive. De meilleurs graphismes, plus d'options de jeu, une meilleure maniabilité sont les diverses améliorations de cette nouvelle version. Et un Baseball de plus, un...





SPEEDBALL II
ARENA/MEGADRIVE

Des siècles après notre ère, le monde est dirigé par la violence et la destruction. De ces composantes un sport est né: le Speedball. En fait ce jeu issu des micros ludiques est un doux mélange entre le football, le hockey sur glace, la boxe ou le catch. D'une violence effroyable, Speedball II vous entraînera dans les méandres du championnat du monde. Avec votre équipe vous devrez marquer un maximum de buts tout en ayant pris soin de casser le maximum de gueules, histoire de ne plus vous faire ennuyer les parties suivantes. D'une conception géniale, Speedball II est également un jeu génial.



RAMPART
TENGEN/MEGADRIVE

Tengen est parvenu à obtenir les droits pour adapter ce célèbre jeu d'arcade d'Atari Corp. Superbement réalisé, ce jeu de tir d'un style assez rare vous permettra de jouer à deux simultanément. Un bien bon jeu en perspective.



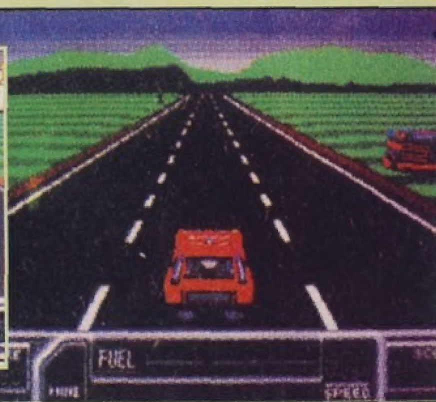
THE KILLING GAME SHOW

ELECTRONIC ARTS/MEGADRIVE

Basé autour du jeu du même nom sur micros, Electronic Arts est aux prises avec les derniers octets de sa conversion sur Megadrive. Doté d'une action plus rapide, ce Shoot'Em Up à scrolling multi-directionnel vous en fera voir des vertes et des pas mûres, d'autant plus que les graphismes ont été améliorés par rapport aux versions précédentes.







ROAD BLASTER

TENGEN/MEGADRIVE

Cette course de voitures futuriste, dans laquelle vous devez non seulement éviter les obstacles qui se dressent sur la route mais également tirer sur tout ce qui bouge pour assurer votre percée est en cours de réalisation aux Etats-Unis et plus particulièrement chez Tengen. Une animation fluide et rapide permet à Road Blaster d'être l'un des tous meilleurs jeux du genre sur cette bécane, mais faut bien avouer qu'il n'y en a pas des masses comme celui-là sur Megadrive.

BATTLE MASTER

ELECTRONIC ARTS MEGADRIVE

Et encore une autre conversion micro d'Electronic Arts, décidément, ceux-là... Rassemblez vos hommes, préparez votre quête, achetez vos armes et partez pour l'une des plus dangereuses missions de votre vie. Ce jeu de rôle bien typique vous entraînera dans un monde cruel, où seul votre esprit de déduction et votre courage pourront être votre salut. A voir...







BUCK ROGERS

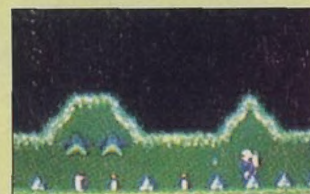
ELECTRONIC ARTS/MEGA DRIVE

Jouez le rôle d'un des plus connus des héros de feuilleton télévisé dans cette production d'Electronic Arts. Aux commandes d'un vaisseau spatial hyper-sophistiqué, éclatez les ennemis de votre monde qui arriveront de toutes parts. Assurez un maximum ou bien vous serez réduit en bouillie comme des tomates dans un mixer!

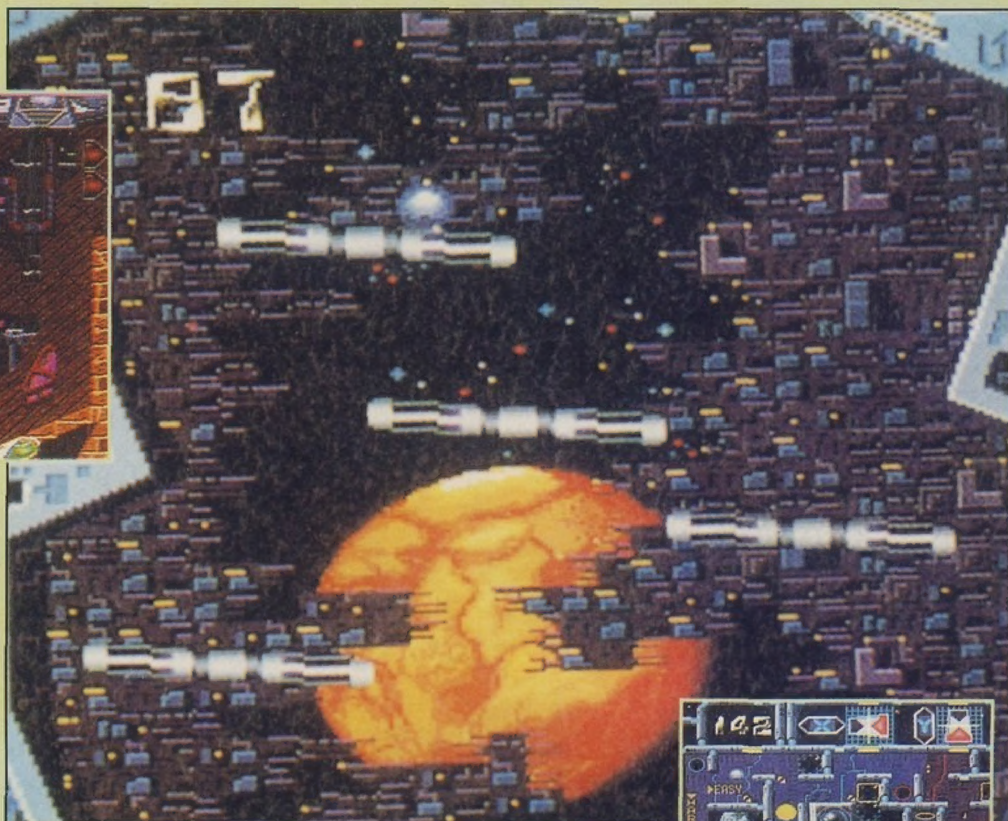
SLIME WORLD

TRECO/MEGADRIVE

Treco nous propose une adaptation qui vaut le détour. Dans la peau d'un petit aventurier intergalactique vous devrez débarrasser le monde d'une tonne d'extra-terrestres visqueux qui ne cherchent qu'à semer la zizanie partout où ils sont. Un titre qui s'annonce plutôt bien.



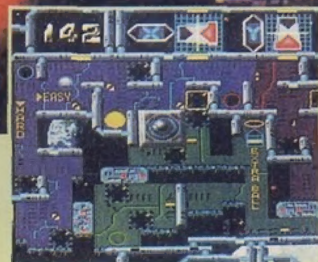




TIME CRUISE II

FACE/PC ENGINE

Après Devil Crash, Time Cruise II est un nouveau jeu de flipper. A mi-chemin entre le traditionnel pinball et le shoot'Em Up, ce soft comporte un nombre incroyable de niveaux, de sous-niveaux, de niveaux intermédiaires et un nombre tout aussi gigantesque d'options. Doté d'une très belle réalisation, Time Cruise II est un jeu qu'il ne faudra pas louper lors de sa sortie.



PRO WRESTLE SECOND BOUT

HUMAN/PC ENGINE

Par rapport à ses concurrentes cette simulation de catch permet jusqu'à quatre joueurs de s'affronter dans une lutte acharnée comportant seize catcheurs aux capacités différentes. Présentant un grand nombre de coups, parfois assez originaux, Pro Wrestle Second Bout devrait satisfaire les amoureux de la baston, d'autant plus que l'animation en est excellente. Les autres ne devrait également pas trop être désespérés, tant cette simulation a l'air plaisante.



POWER GATE PC ENGINE

Aux commandes d'un avion de chasse d'une nouvelle génération, vous devrez éliminer tout ce qui se balade dans les cieux. Un coup de mitraillette, un lâché de bombe et hop, tout disparaît comme par magie. Scrolling horizontal, sept niveaux, monstres de fin sont au programme de cette réalisation attendue vers la fin du mois de septembre.

DAVIS CUP

LORICIEL/PC ENGINE

Issu des ordinateurs ludiques, Davis Cup est une *brillante simulation de tennis*. Pouvant se jouer seul ou à plusieurs, cette production de Loriciel (une boîte française qui développe sur console, c'est pas si courant, alors mentionnons-là) offre une tonne d'options pour améliorer la force et surtout la technique de base des coups que vous serez à même de réaliser au cours de cette simulation. Doté de musique et de bruitage digitalisés, Davis Cup pourrait bien mener la vie dure à Final Match Tennis *qui domine* en maître cette catégorie de jeux sur cette machine.

CHAMPION FOREVER OF BOXING
NEC/PC ENGINE



Si vous êtes un fervent admirateur de la PC Engine, ne soyez pas surpris par l'éditeur de cette réalisation. En effet, en provenance des Etats-Unis, Champion Forever Of Boxing est issu d'une des équipes de programmation de NEC USA. Dans cette simulation de boxe anglaise, vous allez vous mettre dans la peau de vedettes aussi connues que Mohamed Ali, George Foreman, Larry Holmes (à ne pas confondre avec Sherlock). Utilisant à merveille des images digitalisées de ces illustres sportifs ainsi que des sons on ne peut plus réalistes, Champion Forever Of Boxing est une grande simulation du noble art. Seul ou à deux vous vous éclaterez comme des larrons en foire à taper sur la gueule de votre adversaire.









KICK BOXING
LORICIEL/PC ENGINE

André Panza Kick Boxing apporte un nouvel élément à la série des simulations de sport sur PC Engine. Le Kick Boxing requiert technique et vitesse et ces deux facteurs sont présents dans cette simulation. Pour améliorer votre technique de frappe, la vitesse d'exécution de vos coups et pour éviter une trop lourde défaite d'entrée de jeu, des périodes d'entraîneront vous permettront d'augmenter votre force. Superbement réalisé, avec une animation d'un réalisme saisissant, Kick Boxing est un grand jeu. Pour un ou deux joueurs.

MARBLE MADNESS
PC ENGINE

Conversion à grand spectacle d'un jeu d'arcade d'Atari, Marble Madness vous fera diriger une balle dans un univers tridimensionnel qui scrolle de haut en bas. Tout en évitant obstacles, soufflerie, trous béants et autres plaisirs du genre, vous ne devrez pas perdre de vue votre objectif: passer à temps la ligne d'arrivée concluant chaque niveau.

STAR FIGHTER
HUDSON/PC ENGINE



Si vous pensiez que les Japonais n'avaient que peu ou pas d'humour, vous avez tort. Star Fighter est là pour le démontrer. Parfaite parodie de Super Star Soldier, ce Shoot'Em Up à scrolling vertical vous placera soit dans la peau de Bomber Man, soit aux commandes du vaisseau Neo Caesar (celui de SSS) soit à bord de la PC Engine elle-même et où les bombes sont des CDs et les boucliers des joypads. Complètement délirant et plein d'humour.



VALIS IV
RENOVATION GAME/CD ROM

De nouveau repartie à la recherche de ses ancêtres, la belle mais dangereuse Yoko aura besoin de toute votre





aide pour parvenir à la fin de la demi-douzaine de niveaux qui s'offrent à elle. Graphiquement incroyable, Valis IV est un jeu de plate-formes remarquables. Un jeu sur lequel il faudra compter lors de sa sortie prévue dans le courant du mois de septembre.





DIMENSION FORCE
ASMIK/SUPER FAMICOM

Dimension Force est un nouveau Shoot'Em Up réalisé par la même équipe de programmation que le superbe Verytex (laissez tomber, c'est une private joke). Ce jeu de tir dans lequel vous dirigez un hélicoptère de combat utilise à merveille les capacités de la bécane en matière de zooms et de rotations de sprites. A voir...





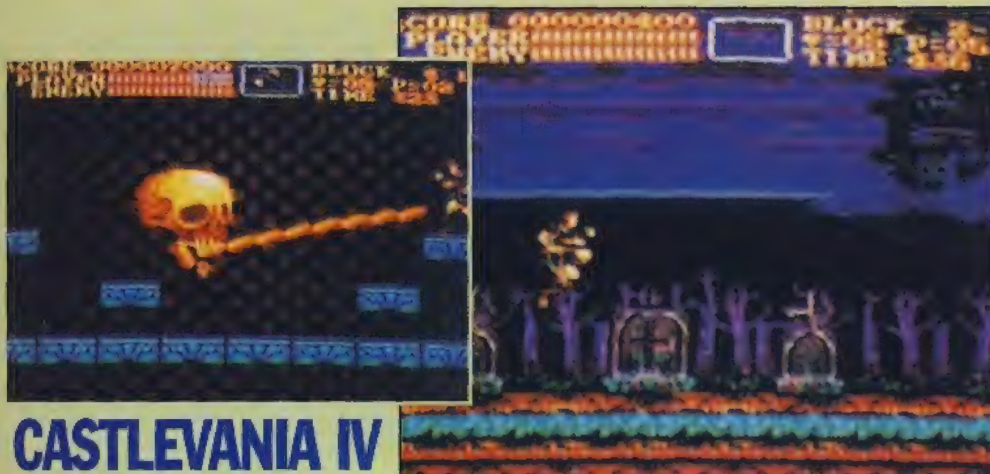
HOME ALONE
THQ/SUPER FAMICOM

Basé sur le film du même nom, que l'on ne connaît d'ailleurs pas en France (enfin je crois) (NDLR: si, c'est "Maman, j'ai raté l'avion"), Home Alone vous fera jouer le rôle d'un petit garçon qui a la garde de la maison familiale en l'absence de ses parents. Bien évidemment une tonne de catastrophes en tous genres s'abat sur le pauvre malheureux qui ne sait plus où donner de la tête. Vous devrez aussi défendre votre habitation des voleurs. Faites gaffe!

HYPER ZONE
HAL/SUPER FAMICOM



Hal attaque le Shoot'Em Up selon une approche novatrice et différente de la plupart de ces concurrents, redoutables dans ce secteur. En fait, Hyper Zone est très similaire quant à son déroulement à F-Zero. En utilisant les routines spéciales propres à la SFC, Hyper Zone est un jeu unique et très intéressant.



CASTLEVANIA IV

KONAMI/SUPER FAMICOM

Konami nous apporte là le quatrième volet de la série des Castlevania (dont deux sont déjà dispos sur la Gameboy). Evidemment sur Super Famicom, l'histoire est complètement bouleversée, les graphismes et les animations sonores offerts ici sont d'une splendeur à toute épreuve. Un beat'em Up qu'il ne faudra manquer sous aucun prétexte.

BILL LAMBER'S COMBAT BASKETBALL

HUDSON SOFT
SUPER FAMICOM



Hudson entre dans le monde des jeux à thème sportif avec cette production qui demandera de la part du joueur, réflexe et agilité. Basé sur le principe du basket-ball, ce jeu est vu du haut et se déroule suivant un scrolling multi-directionnel. Graphiquement excellent, Bill Lamber's Basketball est un jeu bien sympathique que l'on aura plaisir à découvrir lors de sa sortie sur notre territoire.

ULTRABOTS

DATA EAST/SUPER FAMICOM

Avec cette simulation de conduite de char d'assaut





en période de guerre, Data East risque fort de perturber et de changer la face du monde, tant ce jeu est d'un réalisme poussé. De superbes graphismes agrémentés par une bande et des effets sonores tonitruants hisseront certainement ce titre au sommet des jeux de ce type.

CAVEMAN NINJA

DATA EAST/SUPER FAMICOM

Egalement connu sous le nom de Joe et Mac dans sa version japonaise, Caveman Ninja est une conversion d'arcade. Dans ce jeu de plate-formes vous êtes soit Mac soit Joe, deux des hommes préhistoriques les plus cools que la terre ait jamais porté. En lutte avec des monstres terribles, nos deux aventuriers auront fort à faire pour s'en débarrasser. Graphiquement génial, ce jeu de Data East est un véritable miracle.









SUPER F1 BUILT TO WIN
SETA/SUPER FAMICOM

Après avoir joué des heures durant à F-Zero, on savait bien que ce jeu était l'initiateur de bon nombre de simulateurs de conduite automobile. Super F1 Buil To Win est le premier d'entre eux. L'impression de vitesse doublée d'une technique remarquable permettront certainement à ce jeu de devenir un classique sur cette machine.

NOSFERATU
SETA/SUPER FAMICOM

Reprenant à peu près le thème de Prince Of Persia, c'est d'ailleurs à se demander si ces deux jeux ne sont pas le même, Nosferatu vous entraînera dans les labyrinthes du château de Dracula. Superbement animé par des mouvements qui ne peuvent pas être plus réalistes, la vedette de ce jeu vous donnera l'opportunité de retrouver sa charmante amie enlevée par des mains maléfiques. Un jeu génial...



E.D.F
JALECO
SUPER FAMICOM





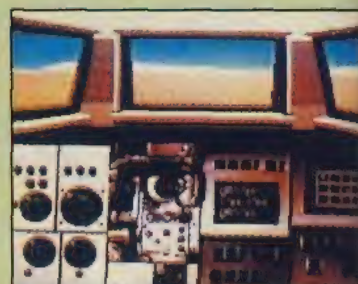
E.D.F., ce sont les initiales de Earth Defence Force, autrement dit: "va falloir que vous vous remuiez un peu pour foutre en l'air ces envahisseurs merdeux qui nous attaquent et nous polluent la vie!". Utilisant des graphismes spectaculaires, enfin à la hauteur de la réputation de la SFC, EDF, à ne pas confondre avec une de nos institutions, est un Shoot'Em Up à scrolling horizontal qui nous fera oublier Gradius III et Super R-Type qui n'étaient pas des chefs-d'œuvre!





SUPER BATTLE TANK
ABSOLUTE ENTERTAINMENT/ SUPER FAMICOM

Premier jeu sur Super Famicom basé autour de la guerre du Golfe, cette simulation guerrière vous placera aux commandes d'un char d'assaut dans le désert de l'Arabie Saoudite (du moins au début!). Utilisant des graphismes digitalisés et des sons d'un remarquable réalisme, cette simulation ravira les amateurs du genre, j'en mettrais ma tête à couper.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE II

ULTRA/GAMEBOY

Les tortues ninja sont de retour sur Gameboy. Après l'incontestable succès de la première partie de leurs aventures, les revoilà pour le plaisir de tous. Une fois de plus à





l'aide de vos pizzas double portion, vous allez devoir lutter contre le crime, en dirigeant à tour de rôle mais indépendamment chacune des quatre tortues. Graphiquement très beau, TMNT II est prêt pour recevoir une fois de plus un public nombreux.

BLADES OF STEEL

KONAMI/GAMEBOY



Si vous connaissez et appréciez la version NES de ce jeu, alors réjouissez-vous, ce sont pratiquement les mêmes. Cette simulation de Hockey est en effet bourrée d'éléments sympathiques qui bien que retranscrits sur Gameboy donnent au jeu un dynamisme réconfortant. Graphiquement excellent, Blades Of Steel est une nouvelle superbe simulation sportive de chez Konami.

KONAMIC GOLF

KONAMI/GAMEBOY

Après ces diverses adaptations de Castlevania ou de Nemesis, le maître japonais change un peu de registre en se consacrant ici à la simulation sportive et plus particulièrement à la simulation de golf. Programmé sur une



cartouche de deux mégas, Konamic Golf est une simulation géante. Vous pouvez jouer à deux dans un mode (Versus) ou bien seul dans le mode Tournament, utiliser la quinzaine de clubs mis à votre disposition ou bien jeter un coup d'œil sur la carte géographique du terrain avant de swinguer dans la balle. Superbe graphiquement, il ne manque que la couleur pour vraiment y croire!

THE SIMPSONS

ACCLAIM/GAMEBOY





Bart et sa famille sont de retour dans cette nouvelle aventure sur l'écran monochrome de la portable de Nintendo. En lutte avec son voisinage notre brave petit héros ne désespère cependant pas de retrouver la tranquillité qui était la sienne avant que de fâcheux événements ne se produisent. Un jeu fort sympathique qui vous fera passer de bons moments devant votre Gameboy.

WORLD CLASS LEADER BOARD

GAMEGEAR

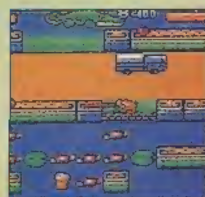


Si vous aimez les simulations de golf vous allez être gâté. Première simulation à avoir connu un grand succès lors de son adaptation en micro, Leaderboard vous fera parcourir les greens les meilleurs et les plus difficiles du monde. Entièrement réalisé en trois dimensions, World Class Leader Board est un modèle du genre.

FROGGER

SEGA/GAMEGEAR



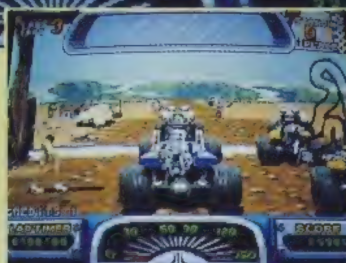


Dans Frogger vous allez devoir aider et diriger une grenouille à traverser une autoroute puis à sauter sur des rondins de bois pour retrouver ses congénères. Moyen graphiquement, ce jeu d'action est pourtant assez amusant surtout lorsqu'on connaît la version d'arcade d'il y a maintenant une petite dizaine d'années. Très agréable en tout cas...

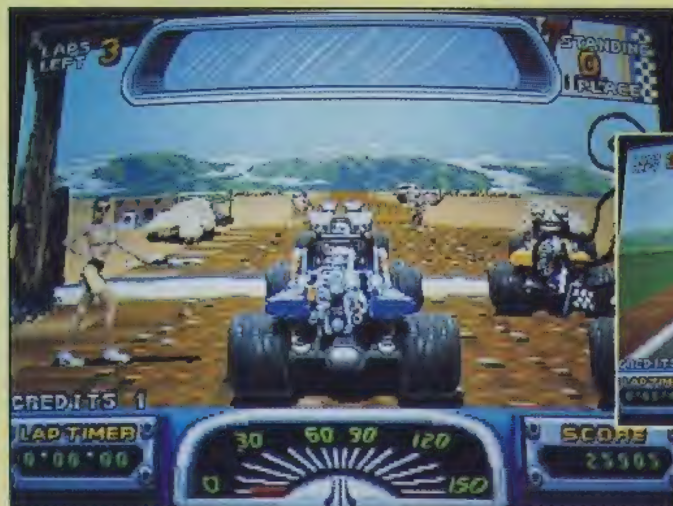
road riot 4wd atari

VROOUUUMM!! Et c'est reparti pour un tour! Atari nous a concocté une course de buggy pas piquée des vers. Deux sièges, deux écrans, on peut jouer ensemble dans la même course ou bien chacun de son côté. Les programmeurs ont vraiment pensé à tout. Pas moins de 11 circuits différents vous sont proposés. Un tour du monde complet où vous allez découvrir les Alpes suisses, l'Antarctique, l'Iowa ou bien encore l'Arabie Saoudite. A chaque étape, votre hôte vous oppose les trois champions de son écurie (deux en mode deux joueurs connectés). De vrais bolides jaunes qu'il faut absolument battre pour continuer à jouer. Si vous êtes dernier, quelques coups de sulfateuse pour ralentir les autres concurrents et hop, vous voilà en tête! Aucun dégât, c'est juste pour le plaisir de tirer. Tous les ingrédients d'une bonne course de voiture sont réunis. Dérapages contrôlés, tonneaux, tenue de route variant avec le terrain, têtes à queue, le buggy qui saute dans tous les sens, vraiment, la conduite est bien réalisée. Les courses se jouent toujours dans un mouchoir de poche et les parties à deux tournent vite à la course-poursuite délirante (surtout quand on sait que seul le dernier des concurrents doit repayer pour jouer). Les décors (avec de nombreuses digits) sont magnifiques et on peut facilement décalquer quelques passants ou bien renverser des taxis et des rhinocéros imprudents. De nombreuses voix digitalisées réagissent à vos actions (yaaaah! ouch! gooo!) et la machine elle-même commente de temps en temps les moments les plus spectaculaires. Road Riot 4WD est un jeu de buggy très bien dosé qui redonne un sang neuf aux jeux de course à deux joueurs. Un travail en équipe est conseillé si vous voulez jouer le plus longtemps possible. Pour plus de réalisme, les commandes tremblent à chaque dérapage et le siège vous donne un véritable coup de pied au cul à chaque fois que vous êtes touché par un adversaire. Sensations garanties!











vendetta
konami

Encore un jeu de baston dans la longue longue lignée des beat'em ups du style Double Dragon. On peut se demander quels fols espoirs animent encore l'esprit de l'équipe de Konami quand elle crée un jeu pareil. Et bien cette fois-ci, il n'y a rien à redire. C'est dans les vieux pots qu'on fait les



meilleures soupes. Même s'il ne casse pas des briques au niveau innovation, Vendetta est un super jeu de baston avec tout ce qu'il faut là où il faut. Pour récupérer la belle enlevée par les méchants (c'est leur spécialité pour emmerder les héros), quatre solides gaillards sont prêts à courir les risques les plus fous. Sur leur chemin, une ribambelle de gros loubards organisés en





bandes. Chacune a un chef, gros mongoloïde dégénéré qui excelle dans l'art de casser du héros. Vendetta est un beat'em up excellent. On peut tout faire. Couteaux, battes de base



ball cloutées qui transforment les victimes en décalcomanies sur les murs (véridique!), fusils à pompe, chaînes, etc... Les ennemis sont très vivants, ils font des bulles avec du chewing gum ou bien crachent par terre comme des dégoûtants. On peut même leur envoyer un seau sur la tête pour les aveugler. C'est mille et un raffinements dans la violence qui vous sont proposés ici. Les boss de fin sont effrayants (surtout celui qui s'appelle le chaînon manquant. Il porte bien son nom!). Quand on joue à deux, les parties sont encore plus passionnantes.



les simpsons konami

Vous aimez les Simpsons? Vous ADOREZ les Simpsons? Alors que tous les lecteurs majeurs et vaccinés courent jusqu'à la salle d'arcade la plus proche. Ils vous y attendent de pied ferme dans une aventure inédite. Vous allez enfin pouvoir participer au dessin animé que vous chérissez tant, bande de petits veinards! Un malfaiteur cambriole une bijouterie alors que toute la famille se promenait tranquillement dans la rue. Dans la mêlée générale, un énorme diamant s'envole et retombe dans la bouche de la pauvre petite Maggie. Le voleur attrape Maggie et s'échappe au nez et à la barbe de la police et des Simpsons horrifiés. Ça ne va pas se passer comme ça! Les Simpsons feront tout pour retrouver leur petite fille et ils ne vont pas s'en priver!



Les Simpsons sont un véritable phénomène de société. Que vous les aimiez ou non, la borne d'arcade est assez délirante et retransmet totalement l'ambiance et le style du dessin animé. Vous incarnez un des quatre membres de la famille: Homer, Marge, Bart et Lisa. Chacun a des attaques loufoques et très typées. Homer distribue des baffes à tout le monde, Lisa se défend avec sa corde à sauter, Bart a transformé son skate en arme de combat et la mère de famille Marge tabasse tout le monde avec son aspirateur. Sans parler des attaques spéciales (Marge donne des coups de l'arrière-train! Eh oui, des coups de popotin! Hallucinant!). Des boss plus fous les uns que les autres vous attendent à chaque niveau. Catcheur géant, ours enragé et même boule de billard géante! On nage en plein délire. On a même droit à des séquences de dessin animé entre les tableaux. Un bon jeu d'action qui nous change vraiment des productions habituelles.







Pour la réalisation de cette rubrique, nous tenons à remercier tout particulièrement WDK ainsi que Guy Merieu et la sympathique équipe de la salle d'arcade Omnium Electronic — 8 boulevard Bonne Nouvelle 75010 Paris — qui nous ont aimablement laissé profiter des dernières nouveautés en matière de jeux vidéo.

le futur imm

Depuis le développement et la commercialisation du CD Rom pour la PC Engine, il y a maintenant environ trois ans, le monde des consoles commence à bouger. De toutes parts on entend des rumeurs selon lesquelles Sega et Nintendo lanceraient prochainement leur CD Rom compatible avec leur machine seize bits. Du coup, déjà bien mis en orbite avec son CD, NEC annonce la sortie prochaine, pour le début de l'année 1992, d'un nouveau CD Rom compatible avec la PC Engine et avec la Super Grafx sans interface. Bien décidé à ne pas se laisser prendre de vitesse par le géant de l'électronique grand public nippon, Nintendo et Sega contre-attaquent, tel l'empire en son temps. C'est maintenant chose faite, du moins pour Sega qui a définitivement présenté lors du Tokyo Toy Fair sa machine à elle perso compatible avec la Megadrive. Vous l'avez compris, si l'année 1991 était l'année console avec la Lynx, la Megadrive, la PC Engine GT, la Neo Geo, la Super Famicom et la Game Gear, l'année 1992 sera assurément l'année laser. Comment, vous n'y croyez pas? Allez, jetez donc un coup d'œil sur la suite, vous allez baver comme des limaces en mal d'amour!

MEGA CD DE SEGA

LE MEGA CD DE SEGA, UNE MEGA IDEE!

Alors que jusqu'à présent, les CD Roms comme celui de la PC Engine n'étaient qu'un périphérique, de luxe certes, mais périphérique quand même, le Mega CD se base sur un tout autre



MEGA CD DE SEGA

nédiat



MEGA CD DE SEGA

concept, celui de la complémentarité. En effet, outre le fait que cette bécane offre à son possesseur des sons et des musiques laser (comme lorsque vous achetez un vulgaire CD au supermarché du coin) et une mémoire de masse de l'ordre de 550 Mo, le Mega CD est en lui-même une véritable prouesse technique puisqu'il ouvre à la Megadrive de nouveaux horizons en lui assignant de nouvelles fonctions, inconnues jusque-là par la seize bits de Sega.
La principale qualité du Mega CD réside dans le fait qu'il possède son propre processeur 68000. Ce microprocesseur qui tourne à 12,5 Mhz (contre 7,5 pour la Megadrive ou 3,5 pour la Super Famicom) allié à celui de la Megadrive transcende tout ce qu'on a vu jusqu'à présent en matière de jeux sur ce support. En jonglant avec ces deux processeurs mis ainsi côte à côte, les programmeurs pourront bénéficier pleinement des capacités des deux machines ainsi réunies. Conçu pour supporter de meilleurs graphismes et permettre une meilleure gestion d'écran, ce nouveau 68000 est l'arme absolue des consolo-CD-romeux-maniaques. Cette différence de fréquence entre les divers processeurs induit d'elle même un fait indiscutable: la rapidité de calcul et donc d'exécution des différents algorithmes nécessaires à toute création de jeux permettra à la Megadrive liée à son CD Rom des effets tout à fait spectaculaires et une vitesse d'exécution qui ne devrait pas être loin de celle des vraies machines d'arcade qui nous font tant rêver, nous autres amateurs de jeux. Il va sans dire qu'en plus de ce nouveau microprocesseur, les ingénieurs de Sega ont trouvé le moyen d'intégrer dans ce périphérique une nouvelle puce arithmétique permettant de calculer (en temps réel, enfin en théorie) des rotations de sprites et d'écrans, des zooms aussi rapidement que facilement. Bien que la Megadrive en soit capable à l'heure actuelle (il suffit de regarder Sonic, ou Marvel Land), cette nouvelle puce donnera beaucoup plus de tonus à ces rotations et à ces zooms qui pour l'instant ralentissaient, n'étant réalisables que par une programmation soft de la bécane, ce qui avait pour incidence d'entraîner un ralentissement général au niveau de la gestion de l'écran. Ces diverses possibilités étaient déjà disponibles avec la Super Famicom, mais seul l'écran de fond avec une rotation d'objet pouvait être manipulé. Ici, tout est envisageable. On peut aussi bien déformer l'écran de fond que zoomer sur les objets au premier ou en arrière-plan, sans que cela n'altère en rien la vitesse de déroulement des opérations. Avouez que pour une révolution, c'est une révolution.
Pour ne rien gâcher et pour encore améliorer les capacités de ce CD Rom, Sega a équipé le Mega CD d'un lecteur de disque ultra-rapide et d'une mémoire-tampon de six mégabits. Ces deux facteurs liés assurent à cette unité une lecture et surtout un transfert de données du CD vers la Megadrive d'une rapidité sans égal (du moins pour l'instant) qui au niveau du jeu proprement dit évitera au joueur une attente trop longue lors des accès disque au cours du jeu. De plus une mémoire de 64 Kbits permettra la sauvegarde pendant un an de parties en cours, moyen toujours ingénieux et utile pour pouvoir continuer un jeu lorsqu'on est dérangé en plein suspens par ses parents ou par la sonnerie du téléphone, ou même parfois par les parents qui appellent au téléphone, ou par le chat qui vient de faire tomber le pot de confiture, ou par la fenêtre qui vient de tomber, ou par une avalanche si vous jouez en pleine montagne, ou par une voiture qui vient d'arriver si vous êtes pompiste dans une station-service et que vous jouez pendant vos heures de boulot, mais je m'égare.
Au niveau sonore, là encore, on n'est pas au bout de nos surprises. Le Mega CD est capable de lire des CD musicaux de huit ou de douze centimètres ainsi que des CD+G (G signifiant graphique) avec une qualité d'audition très nettement supérieure à celle des lecteurs CD audio milieu de gamme du commerce.
Disponible au Japon au mois d'octobre au prix de 50000 yens environ (2000 francs), le Mega CD est prévu en France dans le courant de l'année 1992.

ET LES JEUX ?

Comme chacun le sait et comme Sega le sait aussi, le succès d'une machine dépend des logiciels et donc des jeux qui viennent par la suite. Bien conscient du problème, Sega va donc développer dans un premier temps toute une série de jeux, du jeu d'action au jeu de rôle. Mais je ne vous en dis pas plus pour le moment, regardez plutôt la suite, y a de superbes titres en perspective.

LUNAR



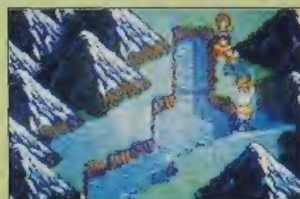
LUNAR




LUNAR


LUNAR


LUNAR


LUNAR

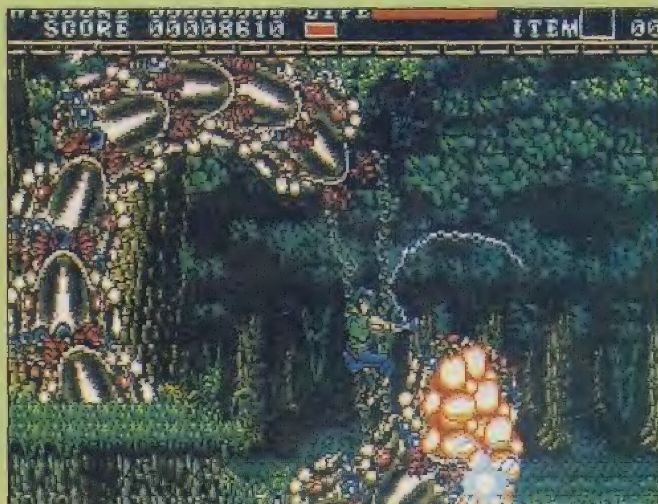
GAME ARTS/MEGA CD ROM

LUNAR Ce sera le tout premier jeu de rôle disponible sur le Mega CD Rom, et quel jeu de rôle! Votre but sera l'un des plus durs et l'un des plus longs que vous aurez jamais vécu. Entre les différentes phases de jeu, des scènes ultra-super-sophistiquées comportant de gros personnages aussi bien animés que dans un dessin animé, et tout cela sans aucun écran noir durant tout le temps de la lecture du disque. Les scènes de bataille sont parfaitement bien détaillées, un peu à la manière de Dragon Quest V. Et le son... Et le son est d'une qualité à en faire frémir de honte les oreilles des moins mélomanes d'entre vous.


NOBUNAGA VS IEGASU

GAME ARTS/MEGA CD ROM

NOBUNAGA VS IEYASU Si vous trouvez en général que les simulations de guerre, également connues sous le nom de wargames, sont sur consoles un peu trop simples et pas vraiment très recherchées, c'était compter sans Nobunaga Vs Ieyasu. Doté de graphismes très détaillés et de superbes décors qui plongent immédiatement le joueur dans les méandres du Japon du XVe siècle, ce wargame est d'une rare complexité. Les combats sont d'un réalisme fantastique et la réponse de l'ordinateur est instantanée grâce aux deux processeurs 68000. Seul petit problème, de taille tout de même, le jeu devrait, avant sa sortie officielle chez Virgin, se dérouler entièrement en version originale: en japonais, donc!



EARNEST EVANS

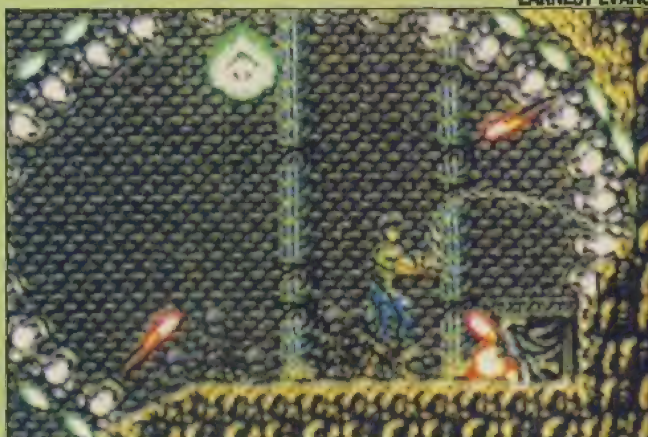
WOLF TEAM/MEGA CD ROM

EARNEST EVANS Alors que l'histoire de Earnest Evans se déroule dans les années 1920, vous êtes un avent urier au grand cœur, une sorte d'Indiana Jones avant la lettre. Votre but est de d'écouvrir un livre magique dans les profondeurs d'une forêt péruvienne. Rencontrez Annette pendant votre périple et délivrez-la des multiples dangers qui se présenteront à elle, donc à vous. Bourré d'astuces, de gadgets, d'effets de rotation et d'effets spéciaux, ce jeu de Wolf Team qui apparemment a la cote auprès de Sega devrait être disponible selon toutes vraisemblances en même temps que le Mega CD.

EARNEST EVANS



EARNEST EVANS




FARIA

WOLF TEAM/MEGA CD ROM

FARIA Sega et ses licenciés se plon gent immédiatement dans l'enfer des jeux de rôle grâce à cette réalisation de Wolf Team (à qui l'on doit notamment Granada W, FZ Axis, ou plus récemment Arcus Odyssey). Ce RPG (Role Playing Game) offrira au joueur la possibilité d'évoluer dans un monde mythique gigantesque (à la mesure du moins des capacités mémoire du CD Rom). Annoncé comme l'un des jeux de rôles les plus longs et les plus complets, Faria possède cependant un gros désavantage: tout à l'écran est en japonais, ce qui n'est pas pour faciliter les choses, surtout quand on voit la complexité de ce jeu!


NOSTALGIA

SUR DE WAVE/MEGA CD ROM

NOSTALGIA 1907 D'un concept assez similaire à Sherlock Holmes ou à Murder Club sur le CD Rom de la PC Engine, Nostalgia 1907 est une enquête policière qui vous entraînera dans la vie intense d'un enquêteur de choc du début du siècle. Offrant au joueur une assez grande variété de décors digitalisés (une centaine environ), dans cette réalisation de Sur De Wave vous devrez réfléchir un max, trouver des indices qui vous conduiront à des preuves, élucider des intrigues, découvrir des énigmes, interroger des témoins, etc... Se déroulant dans sa très grande partie sur un paquebot de luxe, Nostalgia 1907 devrait être l'un des tous premiers titres disponibles sur le Mega CD Rom.

DES NOUVEAUTES EN PAGAILLE SUR LE MEGA CD

Voici quelques-uns des titres que l'on nous promet pour très bientôt: Sim Earth (Sega), Dark Wizard (Sega), 3x3 Eyes (Sega), Lies Of The Dragon (Sega), Super Gal's Panic (Kaneko), Yumimi mix (Game Arts), Shbaltz Silt (Kogado Studio), Crying Dragon (Treco), Valis II (Treco), Cosmic Fantasy (Telenet), Alsrun Battle (Human), World Rally (Visco), Detonator Organ (Hot B).

Nous noterons également que des jeux dont le titre ne nous est pas encore parvenu sont en préparation chez Victor, Asmik, Sigma, Taito, Toshiba EMI, Toyo Recording, Japan Computer System et Japan Dexta.

NOSTALGIA



NOSTALGIA



LE SUPER CD ROM DE NEC

Bien moins révolutionnaire, du moins à première vue, que le CD Rom de la Megadrive, le Super CD Rom de la PC Engine n'a en définitive que très peu de différences par rapport à son prédécesseur.

Le principal reproche que l'on peut faire à l'actuel CD Rom, c'est sans aucun doute sa lenteur de lecture et surtout sa paresse lors des transferts de données du CD à la PC Engine. Bien conscients du problème, les ingénieurs de NEC se sont penchés un peu en avant et également sur la question pour essayer de la résoudre. La réponse est désormais simple et elle porte le nom de Super CD Rom. Pour contrecarrer ces critiques tout à fait fondées, il est vrai, NEC a quelque peu modifié non seulement l'as-

pect extérieur de leur périphérique fétiche, mais également légèrement augmenté ses capacités pour faire taire les critiques. Pour ce faire, le géant de l'électronique nippon a augmenté la taille de la mémoire tampon, celle recueillant les informations émanant du CD Rom jusqu'à 512 Kb, soit 64 Ko, quatre fois plus que la taille mémoire existant dans l'actuelle version du CD Rom. Cette augmentation de capacité mémoire permettra un échange plus rapide entre les divers éléments et devrait théoriquement accélérer le délai de chargement en cours de jeu. Toutefois devant l'annonce du Mega CD, on est en droit de se demander si cette modification sera suffisante.



SUPER CD ROM

Avec ce nouveau CD Rom, une nouvelle System Card sera également disponible. Outre qu'elle soit d'une version supérieure à celle que nous connaissons aujourd'hui, puisqu'il s'agit de la version 3.0, cette carte spécifique permettra non seulement la lecture des CD+G, mais devrait également étendre les capacités de sauvegarde de parties jusqu'à cinquante environ.

D'un esthétisme complètement nouveau, le Super CD Rom reprend plus ou moins la forme des anciens boosters qui permettait, avant que Sopideng ne se charge de la modification, de connecter la PC Engine à un téléviseur muni d'une prise péritel. Se glissant derrière la console (Core Grafx ou Super Grafx) le Super CD Rom forme avec cette dernière un véritable bloc soudé d'un design pas franchement très réussi, mais ce n'est qu'un goût personnel. Commercialisé au Japon vers la fin de l'année, le Super CD Rom devrait voir le jour en France également dans cette période. Malheureusement aucune autre information ne nous est parvenue quant au prix de cette nouvelle machine. Restez à l'écoute, vous en saurez plus dans le prochain numéro de Joypad

.

UNE NOUVELLE MACHINE, DE NOUVEAUX JEUX

Pour répondre à l'attaque quasi-éhontée de Sega, Nec annonce lui aussi une série de titres pour le Super CD Rom.



FORGOTTEN WORLD

NEC AVENUE/SUPER CD ROM

FORGOTTEN WORLDS Issu des machines d'arcade, ce Shoot'Em Up des familles de NEC Avenue sera assurément l'un des premiers disponibles pour le nouveau CD Rom. Alors que d'autres jeux du même style avaient la fâcheuse tendance à charger en plein cœur de l'action, ici tout est d'une parfaite fluidité. Doté de graphismes superbes et d'une musique alléchante, Forgotten Worlds a la particularité de permettre à deux joueurs de jouer simultanément, une première sur CD Rom pour un Shoot'Em Up.

PRINCE OF PERSIA



PRINCE OF PERSIA





POPULOUS

SUPER CD ROM

PRINCE OF PERSIA Bien connu des amateurs de micros, Prince Of Persia est un jeu mi-action mi-aventure, où les auteurs (les mêmes que ceux qui ont réalisé le célébrissime Karateka sur Apple II à l'époque) ont été en permanence obnubilés par la recherche de la perfection des mouvements de la vedette que vous dirigez. A la recherche de votre princesse adorée, il faudra déjouer un nombre incalculable de pièges avant d'atteindre votre but et de retrouver la dite princesse. Grâce aux capacités importantes en taille mémoire du CD Rom, Prince Of Persia démontre qu'il est possible sur console de reproduire une démarche parfaitement fluide et réaliste. Un must en perspective.

SUPER CD ROM

POPULOUS Tiens, revoilà notre cher Populous. Déjà converti sur carte où il avait reçu un vif succès, Populous est de retour, cette fois-ci sur Super CD ROM. Au programme, des graphismes plus fins que sur la version précédente, des paysages nouveaux et tout un tas de mondes encore plus fous et délirants que ce que nous avions déjà eu l'occasion de voir. Soutenu du début à la fin par une musique géniallissime, Populous sur Super CD Rom devrait écraser tout ce qu'on a déjà vu sur ce jeu.

NINTENDO SE REBIFFE!

Bien décidé à ne pas se laisser déborder par ses deux principaux concurrents sur ce marché ô combien porteur, Nintendo n'entend pas la chose de cette oreille. Le géant japonais, sûr de son marché, s'associe avec Sony pour créer le PlayStation et avec Philips pour développement d'un CD Rom compatible avec la Super Famicom.

LE PLAYSTATION

Sous ce nom quelque peu étrange se cache en fait un ensemble compact formé par un CD Rom développé par Sony et une Super Famicom. Aussi discrets l'un que l'autre sur les capacités intrinsèques de cette machine, ni Nintendo, ni Sony n'ont voulu nous en dévoiler plus. Ahhh, ces Japonais, avec leurs secrets professionnels, qu'ils sont gonflants des fois! En fait, les seules choses qui ont pu transparaître de cette alliance, c'est que Sony devrait se débrouiller tout seul pour le développement, pour la création et pour la distribution des jeux destinés au PlayStation. Apparemment, ni Nintendo, ni ses licenciés ne développeront pour cette machine. Avouez que pour un comportement étrange, c'est un comportement étrange! Cela dit, on peut tout de même faire confiance à Sony, qui dans d'autres domaines n'a pas vraiment déçu sa clientèle!



PLAYSTATION

LE SUPER FAMICOM CD ROM

Certainement pas trop satisfait de l'accord passé avec Sony, Nintendo s'est associé avec Philips (le Hollandais inventeur du Compact Disc) pour mettre au point le CD Rom compatible avec la Super Famicom. Bien que cette annonce soit encore très fraîche et les capacités techniques de cette machines pas encore dévoilées, nous sommes pourtant déjà en mesure de vous annoncer l'arrivée sur ce support des principales vedettes de la marque. Ainsi lors de sa sortie prévue pour le quatrième trimestre 1992, le Super Famicom CD Rom se verra doté de jeux mettant en scène Super Mario, Zelda ainsi que le très ancien mais très sympa Donkey Kong. Une fois encore, Nintendo n'étant pas vraiment très coopératif, il faudra donc attendre quelques mois supplémentaires pour avoir de nouvelles informations sur le sujet.

Riche en rebondissements, riche en découvertes, riche en émotions, le marché du jeu va dans un proche avenir de nouveau se retrouver en pleine ébullition. Après cette année fructueuse à souhait et ce grâce à l'arrivée de nouvelles consoles, l'année 1992 risque fort de faire un "on remet ça" avec des machines encore plus performantes et encore plus alléchantes que celles que l'on connaissait déjà. Depuis l'arrivée du CD Rom compatible avec la PC Engine et depuis l'apogée des disques laser dans les rayons des disquaires, on savait que le CD était le périphérique de l'avenir. Mais cette fois-ci, l'avenir du jeu est inscrit noir sur blanc sur les tablettes et jamais, jamais il n'a été aussi proche et c'est tant mieux!

NOUVEAU

La CONSOLE MEGADRIVE (française)

avec 1 manette de jeux

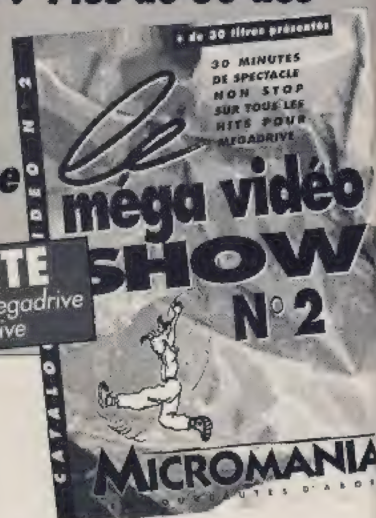
949F



VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG ! Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !



99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim.Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

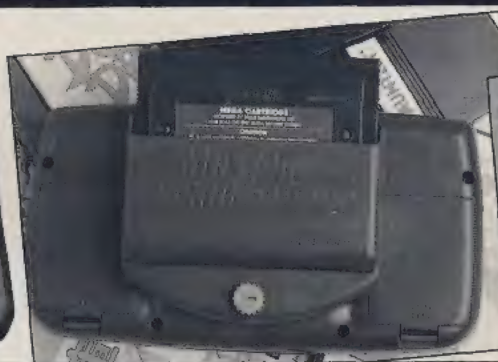
TITRES A VENIR

Beanball Benny	449F
Danado	449F
Hellraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Marvel land	449F
Stormlord	449F
Turrican	395F

688 Attack Submarine	549F
Abbrams Battle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Block Out (Réflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
Columns (Rélexion)	369F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaiares (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Phantasie Star 3 (Aventure)	599F
Populous (Strategie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Air Wolf (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sworld of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Cobra	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

490F La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux





NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !! Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR

195F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F



Moonwalker. *Incarnez Jackson* Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

TOP 15 SEGA

World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Super Monaco GP	345F
Wonderboy 3	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Forgotten Worlds	345F
Indiana Jones (Action)	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Saga	295F

Ace of Aces	345F
After Burner	325F
Alex Kidd in Shinobi World	345F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Block Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F
Fantazy Zone 2	295F
Gauntlet	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfo Mania	345F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sworld	325F
Out Run 3D	315F
Pacmania	305F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Summer Games	315F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Ultima IV	325F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

Un nouveau magasin MICROMANIA !

MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

SUPER GENIAL

*Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo** (*) à cristaux liquide GRATUITE pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs*

(Offre d'une valeur de 145 F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2, jusqu'au 30 octobre)

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la Mégacarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

MICROMANIA VELIZY 2 **NOUVEAU**
Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE **NOUVEAU**
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense
Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES **Ouvert 7 jours/7**
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées
RER Charles de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
Espace Loisirs sous-sol . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

5% de réduction sur vos achats(*) avec la Mégacarte qui vous sera remise GRATUITEMENT avec votre prochain achat !

PROMOTIONS MICROMANIA

Croisière pour un cadavre	ST/Amiga	199/199 F
Lemmings	ST/Amiga	149/149 F
Super Cars II	ST/Amiga	179/179 F

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S

Des cadeaux déments à gagner !

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

(Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA **NOUVEAU**

(*) Sauf consoles) - Prix valables sauf erreur d'impression . * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

Pg	TITRES	PRIX
	Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 50 F)**	**+ 20** F
	Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer=**	F

Nom ....
Adresse ....
....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ Amstrad 464 ☐ Amstrad 6128 ☐ Amstrad 464 + ☐ Amstrad 6128 + ☐ Séga ☐ PC COMP. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Nec ☐ Lynx ☐ Gameboy ☐ Megadrive ☐ GX 4000 ☐ Gamegear

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

La GAMEGEAR 990F
la portable couleur SEGA + le jeu Columns



Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215F

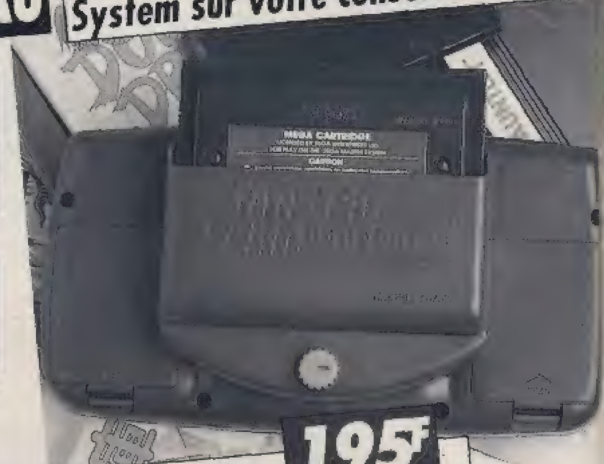
Titres disponibles	
Devilish (Casse-Brique)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Halley wars (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim.)	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

Titres à venir	
Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Mappy (Plateforme)	245F
Gear Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinyo (Carte)	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F

TOP GAMEGEAR

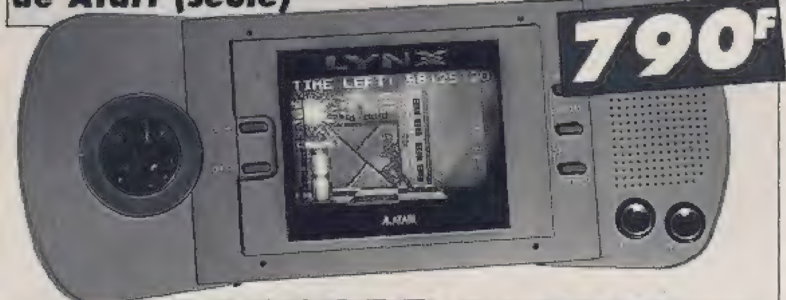
Super Monaco GP	215F
Mickey Mouse	245F
G Loc	245F
Wonderboy	215F
Shinobi	245F
Out Run	295F
Sqweek	245F
Sokoban	245F
Space Harrier	245F
Rastan Saga	325F
Woody Pop	215F
Psychic World	215F
Fantasy Zone	295F
Dragon Crystal	245F

NOUVEAU Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear



195F
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM / GAMEGEAR

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule) 790F



Les Nouveautés	
Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réfléxion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

TOP LYNX	
Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightening (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

La Turbo GT de NEC
Un graphisme époustouflant !

2390F + 1 jeu GRATUIT

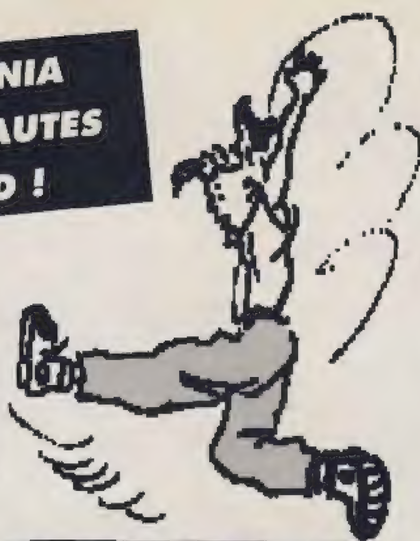
Plus de 60 titres disponibles à partir de 299 F



Les Nouveautés	
Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

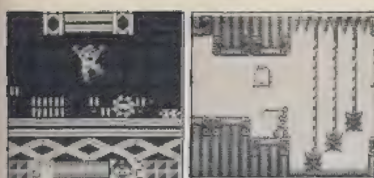
TOP 15 NEC	
PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F

MICROMANIA LES NOUVEAUTES D'ABORD !



CHEZ MICROMANIA + DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145F

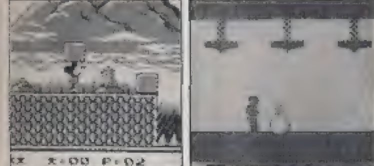
MICROMANIA



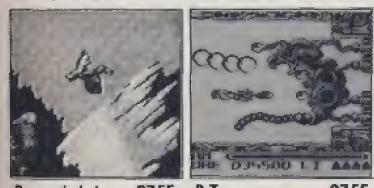
Megaman 275F — Castlevania 2 275F



Punisher 275F — Choplifter N°2 275F



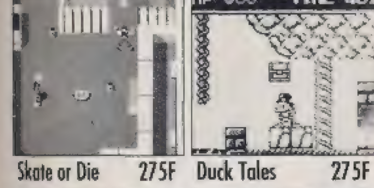
Mickey Dang. 275F — Rescue of Princess 275F



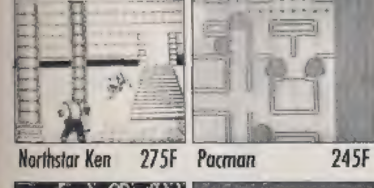
Dragon's Lair 275F — R Type 275F



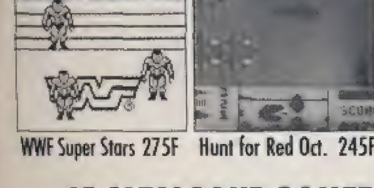
Batman 225F — **F1 Race** 245F



Skate or Die 275F — Duck Tales 275F



Northstar Ken 275F — Pacman 245F — Maru's Mission 245F



WWF Super Stars 275F — Hunt for Red Oct. 245F — Burger Time de L. 275F

Nemesis 2 275F — Navy Seals 275F

Battle Unit Zeoth 275F — Mickey Mouse N°2 275F

Gremlins 2 275F — Robocop 275F

World Cup Soccer 275F — Contra/Oper. C 275F

Teenage Mutant 225F — Double Dragon 245F

Nemesis 195F — NBA All Star Chal. 275F



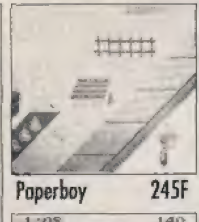
OFFRE SPECIALE MICROMANIA 590F

La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race (*)

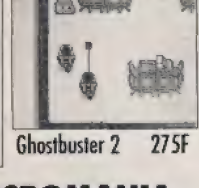
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE

+ Les Ecouteurs Stéréo

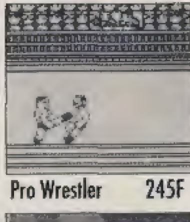
Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Elevator Action (Plateforme)	275F
Final Fantasy 2 (Aventure)	295F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Terminator 2 (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Soccermania (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F



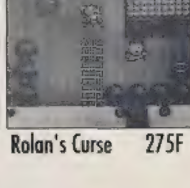
Paperboy 245F



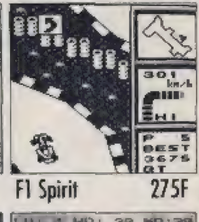
Ghostbuster 2 275F



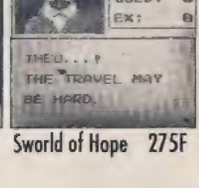
Pro Wrestler 245F



Rolan's Curse 275F



F1 Spirit 275F



Sworld of Hope 275F

LE CATALOGUE GAMEBOY N°3 EST DISPONIBLE !!

Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

3615 MICROMANIA.

DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!

La boutique du Game Boy



LIGHT PLAYER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

NOUVEAU



GAMELIGHT 119F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.



LOUPE 119F
Soyez plus près de l'action !!



NOUVEAU

ETUI PLAY & GO 190F
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.



SMART BOY 119F
Etui de protection en plastique rigide

NOUVEAU

Game Boy est une marque déposé de Bandaï Nintendo - Prix valables sauf erreur d'impression - * *Offre valable dans la limite des stocks disponibles

streets of rage

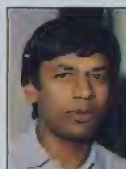
TITRE JAPONAIS :	BARE KNUCKLE
EDITEUR :	SEGA
MACHINE :	MEGADRIVE JAPONAISE
NOMBRE DE NIVEAUX :	8
GENRE :	BEAT'EM UP
DIFFICULTE :	FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUE :	3
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	4

Un nouveau roi du crime a pris le contrôle de la ville! Même la police municipale est corrompue. Sauvez la ville de cette vermine des bas-fonds avant qu'il ne soit trop tard! Vous avez le choix entre trois héros, chacun ayant leur propre technique et coups spéciaux. Prenez Adam pour la puissance, Blaze pour la vitesse et Axel pour les combats en mêlée. Leurs talents combinés donnent accès jusqu'à 40 coups différents pour détruire toute opposition! Ce sera une véritable course contre la montre à travers huit niveaux d'action non-stop pour mettre un terme à la domination sanglante exercée par le roi du crime. Cela risque d'être dur, alors amenez un ami pour jouer à deux simultanément. Si vous voulez gagner, ne vous battez pas ensemble à tout bout de champ! Avec un peu d'entraînement, vous serez capable de maîtriser les techniques dévastatrices des combinaisons de combat.


ADAM : incroyablement fort, mais très lent !


AXEL : rapidité et puissance, mais sauts faibles


BLAZE : sa rapidité fait sa force !

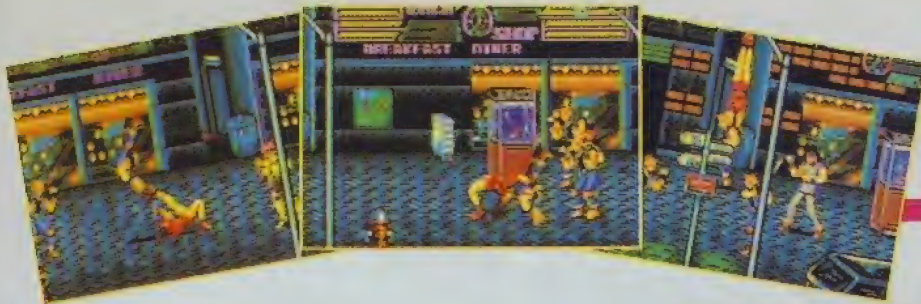


Superbe ! Un régal pour les yeux et les oreilles ! Ça bouge bien, ça bastonne bien, ça swingue bien musicalement ! Un excellent jeu d'action comme on aimerait en voir plus souvent malgré la trop grande facilité à en passer les niveaux. Il faut un certain entraînement pour maîtriser parfaitement les commandes mais avec un peu de pratique, tout rentre dans l'ordre. Incontournable!

DANY



megadrive|tests



LES BAS-FONDS. Votre aventure commence dans les quartiers mal famés de la ville. Une brute épaisse se cache derrière chaque coin, prête à vous sauter dessus. Sur le chemin, ramassez les bonus qui vous aideront à rester en vie. Le maître du boomerang est un adversaire rapide et rusé.

LES RUELLES. Oserez-vous vous aventurer dans les ruelles sombres? Seuls les plus durs sortiront vivants de ces coupe-gorges. Même si vous arrivez à éviter les coups de fouet des terribles rockeuses, le boss final Razorhead vous donnera encore du fil à retordre.





LA PLAGE. Mieux vaut vous équiper sérieusement pour cette petite balade en bord de mer. L'orage qui se prépare est le moindre de vos soucis. Outre les affreux en grand nombre, un boss gigantesque et tout en muscle vous attend. Il est capable de vous envoyer valdinguer à plus de trois mètres avec ses mains larges comme des battoirs à linge!

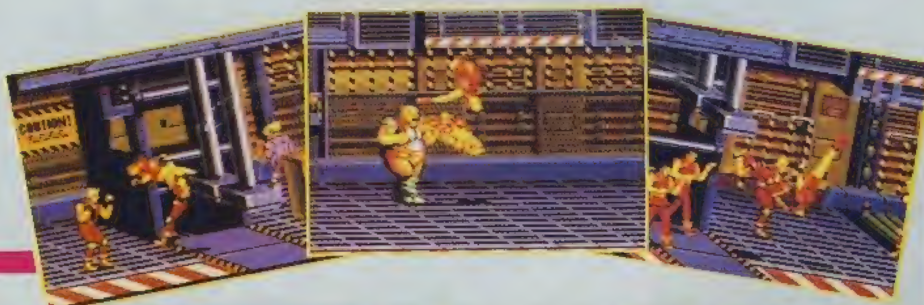
LES DOCKS. Combattez le crime sur les docks. Le danger est partout. Des tueurs attendent même patiemment sous les docks votre passage. Le boss de fin est un gros bibendum qui n'arrête pas de recracher son chili con carne sous forme de flammes. N'essayez pas de le soulever, plus d'un s'y est cassé les reins. Quelques bon coups de genoux dans cette masse lipideuse devraient faire l'affaire.





LE CARGO. En avant toute! Un des plus durs challenges de ce jeu vous attend ici. Vous allez enfin avoir l'occasion de pouvoir exprimer librement vos pulsions guerrières. Il faut frapper fort et sec si vous voulez survivre. Et si vous vous croyez fort, les deux boss de ce niveau viendront tout remettre en question. C'est carrément de deux clones de la jolie Blaze dont il faut se débarrasser.

L'USINE. Enfin, le rythme des combats se ralentit un peu. Vous avez le temps de souffler entre deux vagues d'ennemis. Un nouveau danger: des presses hydrauliques se déclenchent sur votre passage. Même les machines peuvent être meurtrières! Pour terminer en beauté, le gros plein de soupe que vous avez rencontré dans les ruelles revient se venger. Et cette fois-ci, il a appelé son frère jumeau!

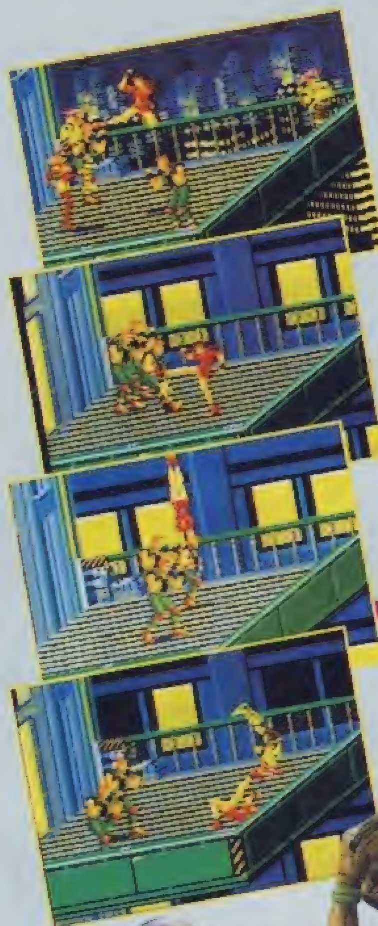






Ahhhh, que c'est bon d'éclater la gueule à ces ordures. Ahhhh, que c'est bon d'être avec un pote pour se ruer sur ces salopards comme des bêtes sauvages. Ahhhh, que c'est bon de savourer une victoire. Vous l'avez compris, Streets Of Rage n'est pas un jeu qui laisse indifférent. Même si les graphismes et l'animation ne sont pas au top niveau de ce qu'on aurait pu attendre, on est tellement sidéré par les bruitages et par les musiques, complètement affolantes de démesure sonore, que le reste passe après. Au niveau des combats, là encore c'est le summum de la jouissance joypadienne. Les prises, les coups de pieds, les coups de poings sont tellement géniaux que les parties s'enchaînent à un rythme d'enfer. Assurément le jeu du mois sur Megadrive.

J'm DESTROY



L'ELEVATEUR. Il est temps de faire le break! L'élévateur ne constitue pas vraiment une menace. Ne sautez pas pour autant par dessus la rambarde, une chute de plusieurs étages, ça fait très mal! Avec un espace restreint pour manœuvrer, les combats se transforment rapidement en mêlée générale et il faudra garder la tête froide pour ne pas coller quelques coups à son coéquipier. La véritable menace se trouve dans le penthouse! Les ennemis y sont plus nombreux qu'un nuage de sauterelles et tous les boss vous attendent, avides de vengeance. Un vrai enfer! Le boss final, le roi du crime, voit d'un très mauvais œil les petits ennuis que vous lui causez. Il lance un dernier ultimatum: venir grossir les forces du mal ou mourir en héros! L'avenir de la ville est entre vos mains!





GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 17

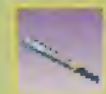
SON : 19

MANIABILITE : 18

GLOBAL : 95%



ARMES ET BONUS

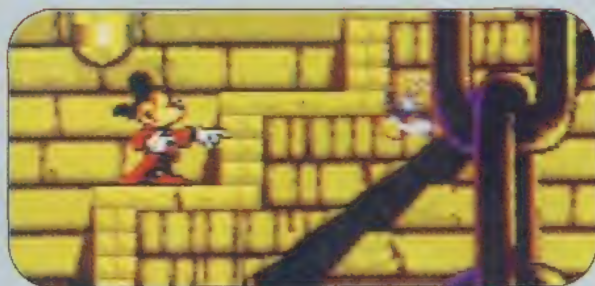
					
Vie supplémentaire	Energie	Lingots d'or	Bouteille de bière	Gaz lacrymogène	Batte de baseball
					
Bonus police	Super énergie	Pièces d'or	Tessons de bouteille	Couteau	Barre à mine

megadrive|tests

fantasia

EDITEUR :	SEGA
MACHINE :	MEGADRIVE FRANCAISE
TAILLE CARTOUCHE :	4 MEG
NOMBRE DE MONDES :	4
GENRE :	ACTION
DIFFICULTE :	DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	1 - 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	3

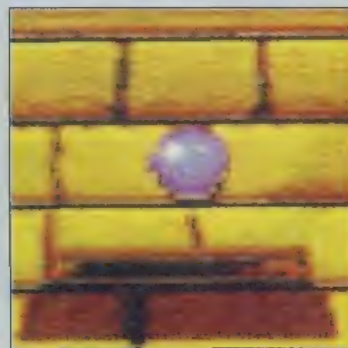
Mickey est de retour sur nos petits écrans dans une nouvelle aventure basée sur un classique de Walt Disney: Fantasia. Cette fois-ci, il doit retrouver les notes de musique de son maître magicien afin que la musique puisse jouer à nouveau. On retrouve avec plaisir le système de jeu de Castle Of Illusion et, Mickey possède des pouvoirs magiques et quelques autres tours dans son sac pour se défendre. Les animations spectaculaires et des musiques superbes font de Fantasia une aventure riche en rebondissements.


La magie mineure est parfaite pour les petits adversaires.


Pour les situations les plus dures, utilisez la magie majeure.


Mickey peut sauter sur la gueule des crocodiles: un vrai tremplin!


Les livres magiques vous donnent de nouveaux sorts.


Des bonus sont cachés un peu partout.


Sautez sur les ennemis pour les tuer.


Les portes magiques donnent accès à des stages bonus.


Les petites fées sont prêtes à aider Mickey...



On l'attendait avec beaucoup d'impatience le grand retour de Mickey sur Megadrive, d'autant plus que Fantasia est l'un de ses plus beaux rôles. On retrouve toute l'ambiance du dessin animé de Walt Disney, grâce à des graphismes de toute beauté. Tout cela est très stimulant, comment résister à un tel programme ? Alors, c'est un chef d'oeuvre ?.... Et bien je n'en suis pas vraiment convaincu. Le niveau de difficulté est trop élevé à mon goût et surtout, les commandes manquent nettement de souplesse. En fait, Fantasia supporte assez mal la comparaison avec le génial Mickey Mouse, tant en ce qui concerne la jouabilité que l'intérêt de jeu. Mickey méritait mieux.

AHL














Mickey devra faire face à un monde totalement nouveau rempli de créatures magiques inspirées du film. C'est avec beaucoup de plaisir qu'on retrouve les balais porteurs de seaux d'eaux et les terribles crocodiles.







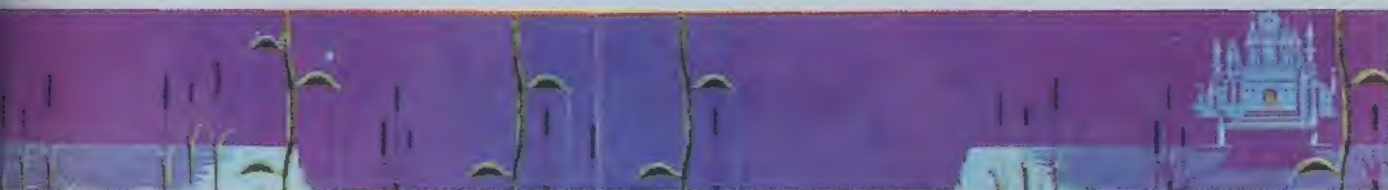
Si effectivement Fantasia est la suite de Mickey Mouse, on est pourtant assez loin, surtout en ce qui concerne le plaisir de jouer. Graphiquement, il n'y a rien à dire. Musicalement, là encore c'est du tout bon (les divers morceaux classiques sont même carrément déments). Pour l'animation, pas de bile à se faire, les mouvements des personnages et de Mickey en personne sont fluides et semblent tout droit sortis des dessins animés de Walt Disney lui-même. En fait, là où le bât blesse c'est surtout au niveau de la maniabilité et donc par là-même au niveau de l'environnement ludique qui laisse grandement à désirer. On s'énerve à faire sauter Mickey, on se prend souvent la tête à le faire aller là où l'on veut exactement qu'il aille, bref on s'accoustique les nerfs sur ce jeu, pourtant tellement bien réalisé. Décevant par rapport à ce que l'on en attendait.

J'M DESTROY

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 18
SON : 16
MANIABILITE : 13
GLOBAL : 76%



A travers des niveaux époustouflants dans le plus pur style des dessins animés, il faudra à Mickey beaucoup d'astuce et de malice pour échapper aux nombreux pièges qui barrent sa route. Sera-t-il capable de retrouver toutes les notes de musique?









EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
MACHINE :
MEGADRIVE FRANÇAISE
TAILLE CARTOUCHE :
4 Méga
GENRE :
SIMULATION SPORTIVE
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1 ou 2

Electronic Arts nous fait goûter aux joies du hockey sur glace! Le jeu a été fidèlement retransmis dans ses moindres détails: face à face, entre deux, bastons... La sensation de patinage est tellement réelle qu'on a du mal à marcher droit après une ou deux parties! En mode deux joueurs, vous pouvez mesurer vos talents dans une partie meurtrière ou bien vous unir pour mettre une bonne raclée à l'ordinateur!

Pour les acharnés, un mot de passe permet de reprendre un play-off en cours et une option "instant replay" vraiment cool pour visionner les meilleurs moments du match.



N'ayez pas peur de jouer de l'épaule pour prendre le palet!

EA hockey



Une option "replay" vous permettra de revoir en détail les actions les plus chaudes du match.

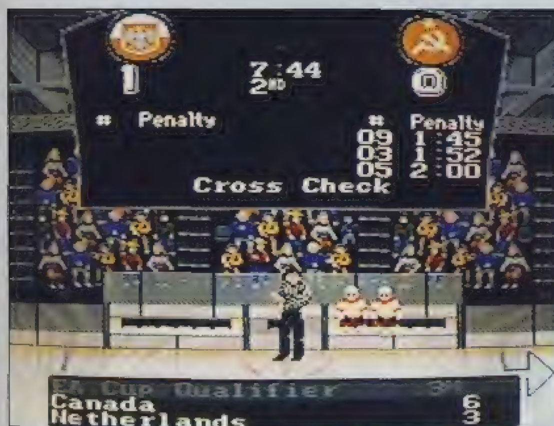


Face à face, jeu brutal et pénalités, il y a ici tout ce que vous pourriez vouloir dans un jeu de hockey.

Les bastons sont certes défoulantes, mais la sanction est immédiate.







GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 18

SON : 18

MANIABILITE : 19

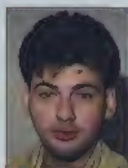
GLOBAL : 95%



Je ne suis pas spécialement fan de hockey, mais là j'ai craqué pour ce jeu. Il faut bien reconnaître qu'Electronic Arts a fait du très beau boulot et que EA Hockey est sa plus grande réussite sur Megadrive. La jouabilité est irréprochable, la réalisation nickel et on s'éclate vraiment, particulièrement lorsqu'on a l'occasion de jouer à deux. J'aime particulièrement l'animation des patineurs, on s'y croirait vraiment! Quant aux bastons, sans lesquelles ce sport délicat ne serait pas ce qu'il est, elles offrent d'agréables moments de détente et de franche rigolade entre copains. Génial!

AHL





Avec EA Hockey on atteint les sommets de la simulation sportive. Pratiquement tous les détails de ce sport de contact, où on ne se fait pas de cadeaux, ont été respectés. Les joueurs glissent sur la glace avec une grande rapidité, la gestion des sprites est parfaite, l'inertie due à la vitesse est remarquablement croquée, l'animation des hockeyeurs est fluide, bref c'est du tout bon, tout cuit, tout gelé. Des options comme le ralenti par exemple donnent encore un peu plus d'ampleur à cette simulation. Même si on n'aime pas beaucoup ce genre de sports, on ne pourra être que séduit par ce jeu d'Electronic Arts qui vraiment et cela à tous les points de vue est exceptionnel. A posséder absolument.

J'm DESTROY







Après avoir marqué un but, rejoignez vos coéquipiers et laissez la joie exploser!

thunderfox

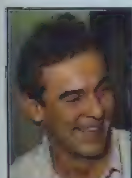

(attaque à la grenade) Sur certains de vos adversaires vous pourrez aussi récolter quelques grenades.

EDITEUR :
TAITO
MACHINE :
MEGADRIVE JAPONAISE
NOMBRE DE NIVEAUX :
5
GENRE :
ARCADE
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

Vous voici en piste pour une mission qui, pour changer, se trouve être des plus périlleuses: massacrer l'ennemi. Pour cela vous pouvez rentrer dans la peau de deux brutes épaisses, spécialistes de toutes les formes de combat possibles et imaginables, dont les doux noms vont composer le titre de ce jeu: Thunder et Fox. A votre disposition toute une multitude d'armes, du couteau au lance-flammes. En d'autres termes la panoplie complète de Rambo. Au fil des cinq niveaux vous aurez le plaisir de faire voler en morceaux incandescents des ennemis variés, des robots au physique de R2D2, des blindés ou même des helicoptères! La journée risque d'être chaude. Vos agresseurs sortent de tous côtés à une vitesse prodigieuse. Essayez d'abattre une dizaine d'ennemis simultanément, pas évident, hein? Enfilez votre M16 favori et partez, le cœur léger, casser du méchant.



(armé d'un couteau face aux méchants)
Seul contre tous avec votre unique poignard, la partie sera rude! A force de courage et de détermination vous viendrez à bout de ces néophytes du fusil. Cher maître ès destruction, on vous attend sur la piste aux étoiles des massacreurs!



Taito est le roi de l'arcade et la plupart de ses conversions sur PC Engine ou Megadrive sont réussies, alors on pouvait raisonnablement espérer que Thunderfox serait dans la même lignée. Hélas, ce programme est une daube infernale, c'est l'échec total, c'est même l'un des plus grands bides sur cette console... dur, dur! Alors, Mr Taito, on se laisse aller? On se prend un coup de vieux ou n'est-ce qu'une faiblesse passagère? Premièrement, le graphisme n'est pas beau, deuxièmement le scrolling n'est pas génial... quatrevintdouzièmement l'action ne présente pas d'intérêt. Bref, ce jeu est nul mais on ne fera pas la gueule à Mr Taito a cause de ses services passés. Oublions au plus vite cette bavure, mais faudrait pas que ça devienne une habitude.



AHL



(armé du lance-flammes)
Chaud devant, chaud! Pour tous ceux qui auront la bonne idée de se mettre devant vous, quelques giclées de napalm devraient mettre de l'ambiance. Si vous avez manqué le Bal Des Ardents il n'est pas trop tard pour faire la suite!


(armé du M16)
Avec votre M16, arraché aux mains fiévreuses de l'ennemi, faites quelques cartons histoire de rire. N'oubliez pas que les munitions sont limitées et que l'on se sent bête sans arme face à un peloton d'hommes ne rêvant que de vous voir trois pieds sous le niveau de la terre.


(vue avec robot ennemi) Lorsqu'il ne sont pas à vos pieds, c'est-à-dire dans une position de soumission tout à fait naturelle, ils volent et vous poursuivent prêts à aller jusqu'au bout du monde.


(armé du bazooka)
On vous a dit de faire de l'efficace? Pas de problème! Un coup de votre bazooka tout chromé et hop! il n'y a plus rien devant! Ça c'est ce que j'appelle faire le ménage!

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 15
SON : 17
MANIABILITE : 17

GLOBAL : 62%



Tout le monde à la rédaction essayait de *m'influencer*, Alain me disait: "T'as vu Thunder Fox, c'est une grosse daube". Les lemmings (c'est comme ça qu'on appelle les stagiaires) insistaient en disant: "Non, mais t'as vu les graphismes, c'est lamentablement nullissime". Etrange, tout cela! Faisaient-ils cela parce qu'ils ont des actions dans une boîte concurrente, ou alors disaient-ils cela *uniquement parce qu'ils n'y* avaient pas joué? Evidemment, Thunder Fox n'est pas exceptionnel. Les graphismes sont pauvres et les animations assez hachées. Mais lorsqu'on commence à jouer, on commence tout de suite à prendre du plaisir. Buter les ennemis à grand coup de *crosse de fusil ou* de mitraillette, leur transpercer le ventre au couteau, moi ça me plaît bien. Un jeu pas aussi mauvais que d'autres veulent bien le laisser croire.

J'm DESTROY

688 attack sub

EDITEUR :
SEGA
MACHINE :
MEGADRIVE U.S.
GENRE :
SIMULATION DE SOUS-MARIN
DIFFICULTE :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : AUCUN
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTE ET NOTICE :
ANGLAIS

Les torpilles sont armées, Capitaine. Un seul ordre de votre part et le fameux porte-avions américain, le Nimitz, sera coulé à trois cent mètres de fond par votre sous-marin Alpha, précieux joyau de l'Union Soviétique. Mais si vous préférez passer à l'ouest, 688 Attack Sub vous permettra de prendre la barre du Los Angeles SSN 688 ou du Dallas 700. Au total, seize combinaisons possibles sur les dix scénarios disponibles. Irez-vous couler des super-tankers libyens ou alors escorter des cargos près des côtes de Norvège? Passez, tour à tour, de la salle du sonar à celle de la gestion de l'armement. Il faudra réagir rapidement pour ne pas périr, vous et votre fidèle équipage, sous le feu des ripostes toujours très promptes de l'ennemi. De plus il va falloir suivre les ordres à la lettre pour ne pas vous retrouver aux fers. Vous voyez qu'être capitaine ce n'est pas une tâche de tout repos !



(dans la bâtiment soviétique)
Apprenez le russe en vous amusant! Vous voyez, ce n'est pas si difficile et puis si vous n'y arrivez pas, essayez la tête en bas. Vous comprenez mieux maintenant?



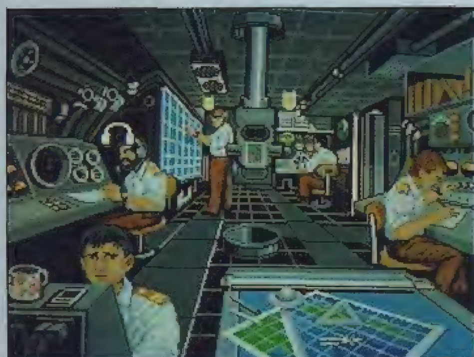
Etat général du sous-marin: Plus c'est gros, plus c'est fragile. Sachez tenir compte des diverses avaries. Par exemple en cas de trous dans la coque, remontez vite, je dirais même plus, très vite à la surface. Sinon...

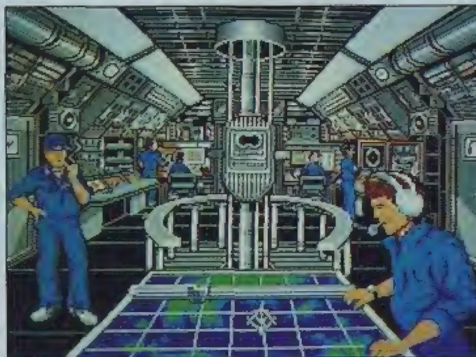


Non seulement c'est beau mais, accrochez-vous bien, c'est efficace ! Les autres n'ont plus qu'à bien se tenir. Non mais, fini de rire !

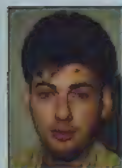


Poste de commande: A vous de décider du cap, de la profondeur et de la vitesse. Choisissez de vous diriger au périscope, en fonction des fonds, pas toujours très hospitaliers ou encore sur la carte de la région. En fait, pour réussir il faudra passer de l'une à l'autre sans cesse.



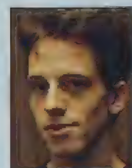


La salle centrale : Chacun s'active ici à sa tâche. Pas le temps de plaisanter, l'ennemi rôde dans les parages. Faites le tour de toutes les commandes afin de gérer d'une manière optimale votre somptueux bâtiment. Et plus vite que ça !



Si vous avez un petit faible pour les simulations du genre de celles qui vous réchauffent les neurones durant les longues soirées d'hiver, c'est ok, 688 Attack Sub est un très bon jeu qui vous satisfera grandement. Même si parfois on est un petit peu perdu dans les commandes (elles sont tellement nombreuses aussi, surtout au début), au bout de quelques heures de jeu on commence à prendre l'affaire en main et naviguer à travers l'immensité océane n'est plus qu'un simple jeu d'enfant. D'une grande complexité au niveau des commandes, 688 Attack Sub est un jeu très riche. Peut être rebutera-t-il les néophytes? Mais les amateurs du genre prendront certainement leur pied, d'autant plus que la réalisation en elle-même est parfaitement réussie. Une très belle simulation sous-marine.

J'm DESTROY



Superbe, dément, génial! Une fois que vous manierez avec une dextérité démoniaque les diverses commandes de votre sous-marin, vous partirez sillonner les mers. Passer d'une commande à l'autre nécessite un peu d'entraînement mais le coup de main se prend assez vite. Les bâtiments qui apparaissent à l'écran sont représentés avec réalisme, les explosions aussi. Si vous avez un penchant pour les études de russe, en prenant le sous-marin soviétique, non seulement le nom des commandes sera écrit dans cette douce langue mais la voix, divinement digitalisée, vous adressera de tendres messages auxquels vous ne pigerez rien. Génial, non? Malgré une animation limitée et une musique d'ambiance aussi douce que discrète, 688 Attack Sub vous transformera en un véritable Ramius si jamais, ce dont je ne doute pas un instant, vous connaissez un certain Red October.

J.F. MORISSE



Le sonar:
Nous avons perdu le contact sonar avec le bâtiment soviétique! Sans sonar il n'est évidemment pas possible de repérer votre adversaire. A moins qu'il y ait un volontaire pour jeter un coup d'œil par le hublot?

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 13

SON : 13

ERGONOMIE : 17

GLOBAL : 85%





Si il faut connaître ses cibles, il faut aussi connaître son propre arsenal. Une arme nucléaire ne s'utilise pas dans les mêmes conditions qu'une vulgaire torpille ASROC. Notez que la première est d'un usage beaucoup, mais alors là beaucoup plus amusant !

out run



EDITEUR :	
SEGA	
MACHINE :	
MEGADRIVE JAPONAISE	
GENRE :	
COURSE AUTOMOBILE	
DIFFICULTE :	
MOYENNE	
NOMBRE DE JOUEURS :	
1	
CONTINUE : aucun	
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	
1	

Quand on a des tonnes de thunes, ou plutôt, quand on a un père qui a des tonnes de thunes, qu'on habite en Californie, et qu'on veut en mettre plein la vue de sa petite amie, il y a une chose à faire: participer à une course, en Ferrari Testarossa, course ayant lieu non pas sur un circuit, mais sur les routes de monsieur tout le monde. C'est plus dangereux, c'est plus fun.

Maintenant que vous vous êtes inscrit, c'est votre tour de participer. L'organisateur vous a indiqué le parcours, ainsi que le temps maximum dans lequel vous devez le parcourir.

Il ne reste plus qu'à foncer, qu'à laisser l'accélérateur au plancher pendant tout le parcours, tout en slalomant entre les camionnettes, les voitures et les motos, le sourire aux lèvres. Votre petite amie, à vos côtés, a elle aussi un sourire crispé, mais c'est parce qu'elle est morte de trouille.

Vous aussi, mais vous le cachez bien.





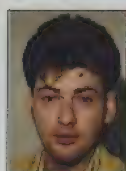












Out Run, rien que le nom me procure déjà des frissons qui partent des doigts de pieds à la tête. Cette course automobile mythique issue des machines d'arcade est sur Megadrive un véritable petit chef-d'œuvre. Et je n'exagère pas. Toutes proportions gardées, car on ne pouvait effectivement pas avoir exactement le même jeu sur la console et en arcade, mais on est quand même en face d'un bijou. Les sprites des différentes voitures et des camions sur lesquels vous arrivez à vive allure sont aussi gros que dans la version originale, l'impression de vitesse bien que légèrement plus lente, avouons-le, est parfaitement réaliste et les décors qui bordent les bas-côtés de la route sont riches de maisons, de pancartes et de palmiers qui donnent un petit air tropical de vacances à l'ensemble. Au niveau des musiques, par contre, on est légèrement déçu par Out Run. Bien moins speedantes et entraînantes que celles que nous connaissions, elles assurent cependant un bon rythme à l'ensemble qui ravira tous les fous passionnés de cette course méga-démente.

J'm DESTROY

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
SON : 17
MANIABILITE : 18
GLOBAL : 90%









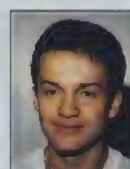












Il faut le dire! La conversion de la borne d'arcade d'Out Run sur la Megadrive est une réussite. Raah! Quel plaisir de se retrouver au volant de sa Testarossa, en compagnie d'une plantureuse créature (d'accord, je m'emporte un peu). Les programmeurs de Sega ont su retransmettre l'esprit original du jeu. En effet, Out Run se distingue de ses confrères en matière de courses de voitures. Ici, c'est beaucoup plus le plaisir de conduire à fond la caisse qui compte. Pas de classement, juste une course contre la montre pour mettre un peu de piment. On ne peut pas vraiment le comparer à Monaco GP, le style est différent. Out Run est plutôt à conseiller aux frimeurs dans l'âme qui n'ont pas les moyens de se payer une Ferrari.

MISTER M.

stormlord

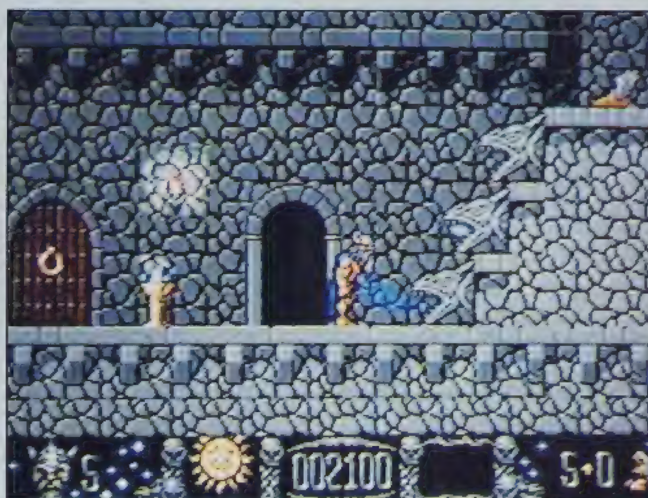
EDITEUR :	
RAZOR SOFT	
MACHINE :	
MEGADRIVE U.S.	
GENRE :	
AVENTURE/ARCADE	
DIFFICULTE : difficile	
NOMBRE DE JOUEURS : 1	
CONTINUE : 3	
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3	
TAILLE CARTOUCHE	
4 Meg	

Voici déjà deux ans que Stormlord faisait son apparition sur les moniteurs des micros. Aujourd'hui les heureux possesseurs de Megadrive vont pouvoir, grâce à Razorsoft, découvrir l'univers passionnant de la vallée du Royaume Enchanté. Dans cette vallée sont retenues prisonnières au cœur d'endroits difficiles d'accès les fées du pays qu'une reine démoniaque a voulu faire disparaître. Armé de votre seule épée magique qui vous permettra de tirer à distance sur la multitude de créatures qui hantent chaque niveau de ce jeu, vous devrez, sautant par dessus les obstacles qui se dressent sur votre chemin, récolter des objets.

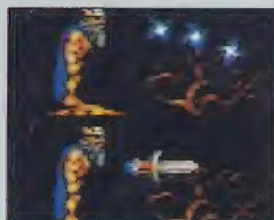
Vous ne pourrez transporter ces objets qu'un par un et il vous faudra en trouver l'usage pas toujours évident. De plus, il vous faudra faire preuve d'une bonne dose de réflexion afin de les transporter dans le bon ordre. Une seule erreur et c'est la fin! Pour faciliter vos déplacements vous pourrez, en montant sur des pierres magiques, vous faire emmener par un aigle géant. Pour finir souvenezvous que "patience et longueur de temps font mieux que force ni que rage"..



(le niveau bonus)
En attrapant les charmantes fées qui tombent du mur, gagnez des points mais aussi des vies supplémentaires. Un véritable shoot'em up en plein Stormlord.



(un niveau supérieur)
Toujours plus loin, toujours plus dur !



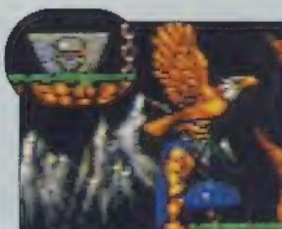
TIRS: Vous pourrez vous battre avec au choix: des tirs rapides de faible puissance ou, en pressant plus longuement le bouton, une épée beaucoup plus efficace.



CLE: Unique moyen de poursuivre votre route et de délivrer certaines des fées prisonnières, elles sont en général dures à récupérer.

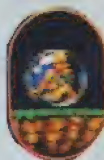


MIEL: Le miel vous sera utile, pour ne pas dire indispensable, pour éloigner les abeilles tueuses toujours placées là où l'on ne voudrait pas qu'elles soient.



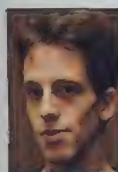
PIERRE DE TRANSPORT: Ornée d'une tête de mort, cette pierre magique possède un pouvoir étonnant. Une fois dessus, un aigle, surgissant de nulle part et portant à son front un diamant bleu, vous emmènera pour une destination où l'aventure se poursuivra.

(le parcours du premier niveau)
Un véritable labyrinthe en ligne droite! Il vous faudra faire de nombreux essais avant de réussir à trouver le bon ordre. Surtout, dites-vous bien que les niveaux suivants sont beaucoup plus compliqués !



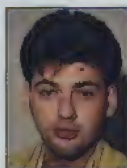






Stormlord est un jeu qui, disons-le tout de suite, offre par sa qualité et par sa variété un produit d'une grande qualité digne de figurer dans votre collection de jeux favoris. En un seul jeu vous possédez un époustouflant jeu de plates-fomes, un jeu d'aventure d'une grande richesse, un mini shoot'em up très marrant et un somptueux beat'em up. Les monstres autant que les situations sont variés. Selon les niveaux les pièges diffèrent devenant de plus en plus vicieux mais toujours aussi mortels si jamais vous tombez dedans. La fluidité du scrolling est tout simplement exemplaire ce qui bien évidemment ne gâche rien. Le fond musical vous donne une ambiance torride et angoissante à souhait. Autant dire que votre petit personnage au physique de viking n'est pas sorti du drakkar, si vous me suivez.

J.F. MORISSE

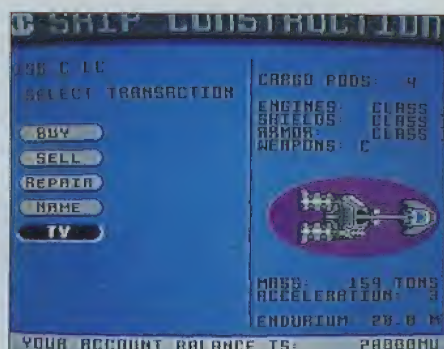


Lorsqu'on commence à faire ses premiers pas dans Stormlord, on sent bien que ce jeu n'est pas à l'origine un jeu sur console. C'est comme ça, une histoire de feeling. Alors, moins bon ou meilleur qu'un titre original? Tout cela peut se discuter. A l'évidence, la réalisation de Stormlord est vachement bien peaufinée, les décors de fond sont tout jolis et remplis de petits détails sympas qui assurent au jeu un excellent graphisme, la musique est cool sans plus, elle aurait pu être mille fois meilleure (rien que pour vos oreilles je vous conseille d'écouter celle de Streets Of Rage, vous allez en rester sur le cul!). Si parfois, parcourir les niveaux de long en large relève de l'exploit, le jeu étant particulièrement difficile, on est quand même séduit par sa bonne tenue générale.

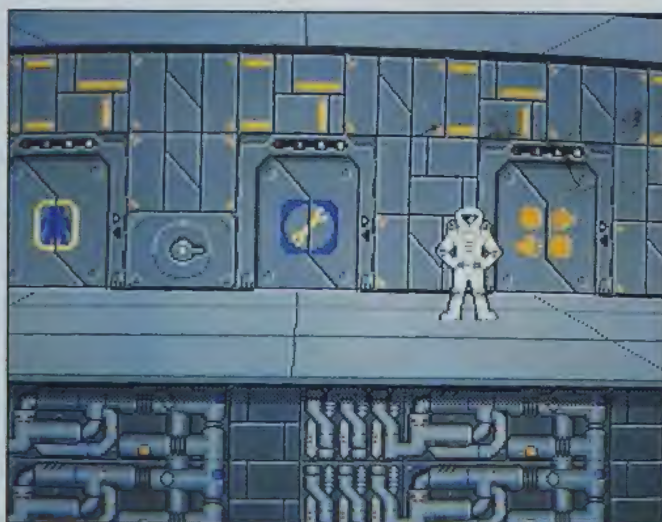
J'm DESTROY

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
SON : 16
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 80%

starflight



Après avoir recruté votre équipage, construisez pièce par pièce votre vaisseau. Une bouteille de champagne et hop, il est baptisé!

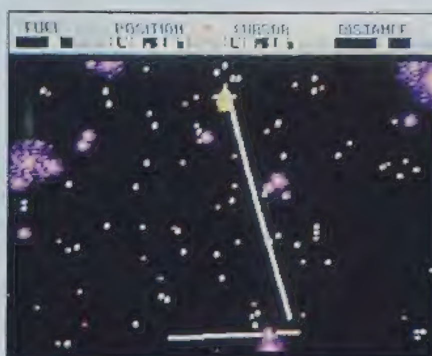


La station orbitale est le seul moyen de contacter Interstel. Véritable centre nerveux de Arth, c'est une escale obligée pour revendre ses marchandises ou refaire le plein.

EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE
4 Mb
MACHINE
MEGADRIVE FRANCAISE
GENRE :
JEU DE ROLE EXPLORATION
DIFFICULTE :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE :
2 SAUVEGARDES
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTES A L'ECRAN EN ANGLAIS
DOC EN FRANCAIS

La planète Arth se meurt! Son soleil est sur le point d'exploser! Dans toute la galaxie, des croiseurs galactiques sont à la recherche de planètes susceptibles de servir de refuge. On dit même avoir retrouvé des vestiges d'anciens colons terriens. Les chefs d'Interstel (le gouvernement en vigueur) ne savent plus où donner de la tête! C'est la panique! Et comme l'Enterprise est aux confins de la galaxie, on vous a choisi pour mener à bien cette mission ô combien urgente.

Starflight va vous faire goûter aux joies de l'exploration spatiale. Parcourir l'espace sans fin, fouler le sol de planètes inconnues, rencontrer de nouvelles races extraterrestres, tout est maintenant possible! La galaxie entière est à votre disposition! Les programmeurs ont même pensé à une option de sauvegarde qui est indispensable pour terminer ce jeu gigantesque!



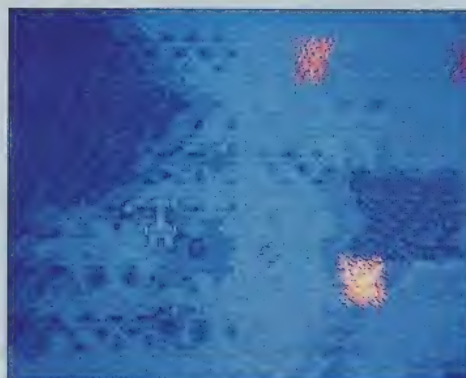
Votre navigateur s'occupe de répertorier les zones de flux sur la carte galactique. Très pratique pour les sauts en hyper-espace !



L'officier scientifique est chargé d'analyser les planètes. Ensuite, à vous de juger si elles sont habitables (une gravité de 15 G, c'est quand même un peu lourd!!). Choisissez bien! Interstel n'apprécie pas la plaisanterie !



Une fois rentré dans un système solaire, il faudra jouer avec l'attraction gravitationnelle des planètes pour se déplacer. Faites attention aux soleils prêts à exploser en super-novæ !



Un scanner électro-magnétique permet de repérer toutes les zones minières qui peuvent être mises à jour.



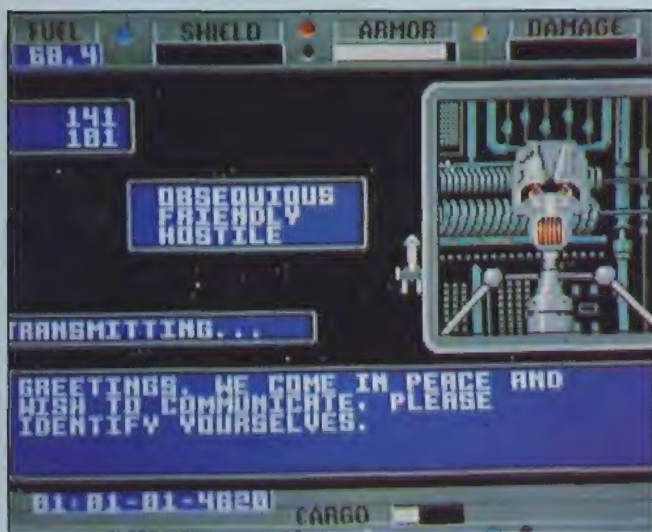
Si la planète est intéressante, faites un atterrissage en douceur (en jouant avec la gravité) et débarquez votre module d'exploration. La chasse à l'alien est un sport très défoulant.





Qu'on ne s'y trompe pas! Star Flight est un véritable jeu d'exploration et de réflexion, pur et dur! Les adeptes du "kill & destroy" bête et méchant peuvent passer leur chemin. Ici, c'est la stratégie qui prime. L'histoire est compliquée à souhait et il faudra parcourir un sacré nombre d'années-lumière avant d'en voir la fin! Les voyages spatiaux sont soumis à des lois très strictes et l'exploration des planètes est vraiment réaliste (orages, vent, cycle des journées, etc...). Les aliens ne sont pas tous baveux et méchants comme dans les shoot'em up et dans la plupart des cas, les rencontres ne se règlent pas par de simples batailles. Si vous êtes un fan de Star Trek, vous ne pourrez qu'adorer ce jeu.

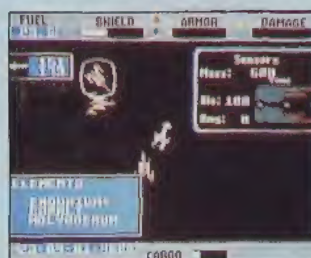
MISTER M



Mieux vaut être prudent et poli face à l'inconnu. Un massacre (et pas forcément le leur!!) est si vite arrivé !



Certaines zones de la galaxie sont contrôlées par des races extraterrestres. Levez vos boucliers avant de parler, on n'est jamais trop prudent !



Rien ne vous empêche de les scanner. On ne sait jamais, il y a peut-être quelque chose à récupérer !



L'officier chargé des communications devra faire preuve de stratégie dans ses messages. Parfois, un ton dur et autoritaire saura faire son petit effet !



Quels changements par rapport à la version micro! Le scénario est le même mais les animations sont plus nombreuses et les différentes séquences ont subi de considérables améliorations! Ce jeu de rôle de science-fiction est un "oldie" sur PC mais il n'a pas pris une ride. C'est la meilleure version de Starflight! Je ne recommande toutefois Starflight, qu'aux amateurs de jeux de rôle confirmés, compte tenu de sa complexité. Un must pour la qualité du scénario et sa bonne durée de vie!

DANY

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
SON : 15
ERGONOMIE : 17

GLOBAL : 90%



EDITEUR :	BALLISTIC
MACHINE :	MEGADRIVE FRANCAISE
NOMBRE DE NIVEAUX :	5
GENRE :	ACTION
DIFFICULTE :	DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1

turrican

Turrican, qui a déjà passionné le monde de la micro, est un jeu qui se déroule sur Alterra et plus particulièrement sur les cinq colonies que les terriens y ont installé. En effet, la bande de Morgul (Multiple Organism Unit Link pour les intimes!) a dévasté le système et anéanti tous les colons qui y vivaient une vie paisible. Une catastrophe naturelle fut le départ de la rébellion et du génocide des habitants d'Alterra. La terre ne pouvant se permettre de perdre ces colonies, envoie une sorte de robot bionique pour nettoyer la planète de tous ses intrus. Il pourra tout au long des 5 stages à libérer, renforcer son armement et reprendre de la vie. Les ennemis sont nombreux et dangereux. Lorsque la situation devient trop périlleuse, vous pouvez vous transformer en toupie et balayer tout l'écran.

LISTE DES POWER UP



1-UP : Gagnez une vie pour aller plus loin.





Force field : votre Turrican sera invincible pendant un petit moment.



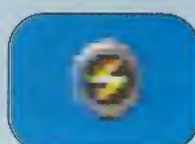
Le premier Boss.
Une main de fer dans un gant de fer!



Restore : reprenez de l'énergie



Crystal : Gagnez 300 pour un extra continue

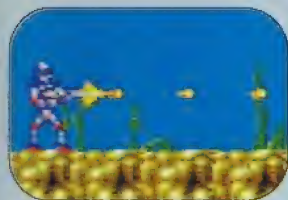


Increase : renforce la puissance de votre fouet de lumière.



Cet univers est immense, ceci n'est qu'une petite partie du premier level !!!

LISTE DES ARMES



La mitraillette à balle laser



Transformez-vous en toupie et devenez invulnérable.



Le fouet de lumière que vous pouvez faire tournoyer autour de vous.





Le Tir Multiple qui part en éventail en arrosant une bonne partie de l'écran.

Le trait laser fera de sacrés dégâts chez les aliens.



Le lance-grenade pour un nettoyage explosif.



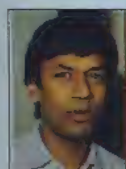
Les lignes d'énergie qui alayeront l'écran de chaque côté de Turrican.



Les Mines. Sans commentaire!

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
SON : 14
MANIABILITE : 14
GLOBAL : 76%





J'étais déjà un fan de ce shoot'em up sur Amiga. Turrican est l'archétype même du jeu pour console et l'arcade. De l'action non-stop, des aliens et pleins de petits secrets à découvrir! Un peu trop dur, tout de même, par rapport à la version micro. Pour amateurs uniquement.

DANY



Malgré de bons éléments, comme le scrolling multi-directionnel et le choix des armes, Turrican est un jeu qui place le joueur dans un univers tellement complexe et tellement hard, qu'il est pratiquement impossible de progresser deux mètres sans se faire réduire en bouillie par un tir ennemi ou par un robot méchamment placé à l'endroit précis où vous vous y attendiez le moins. Doté d'une très grande difficulté, Turrican est, de plus, loin d'être graphiquement très beau. Les divers décors que l'on pourra traverser sont fades et sans grande saveur. En fait, ce jeu issu des ordinateurs ludiques à eu du mal supporter le voyage, et d'un soft brillant sur ces derniers il en devient un jeu tout juste moyen qui n'arrache pas vraiment des masses.

J'M DESTROY



EDITEUR :	SEGA
MACHINE :	MEGADRIVE FRANCAISE
NOMBRE DE NIVEAUX :	6+
GENRE :	ACTION
DIFFICULTE :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	10 - 11
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	4

Après des années de bons et loyaux services dans les comics américains, le tisseur fait son entrée sur la Megadrive. Le Caïd, chef incontesté de la pègre new-yorkaise, a échafaudé un plan machiavélique pour discréditer Spiderman (alias Peter Parker) aux yeux du public. Accusé à tort d'avoir posé une bombe en plein centre ville, il doit trouver rapidement les clés qui permettraient de la désamorcer s'il veut garder sa réputation de justicier. Malheureusement, le Caïd est un adversaire rusé et il a engagé tous les anciens ennemis de notre brave araignée pour garder les fameuses clés. Vous ne disposez que de 24 heures avant que la bombe n'explose, alors il est grand temps d'enfiler votre costume de redresseur de torts pour vivre l'aventure la plus périlleuse de votre carrière...

Un nombre incroyable de mouvements!!!

spiderman

Au début du jeu, toute la ville est contre vous et Jonah Jameson vous jettera la première pierre dans son journal, le Daily Bugle. N'hésitez pas à voler au secours des pauvres grand-mères pour remonter votre côte de popularité.







Peter Parker est photographe, alors prenez des photos de tous les vilains que vous rencontrez. Elles prouveront son innocence et l'argent ainsi gagné permettra de racheter du fluide arachnéen.











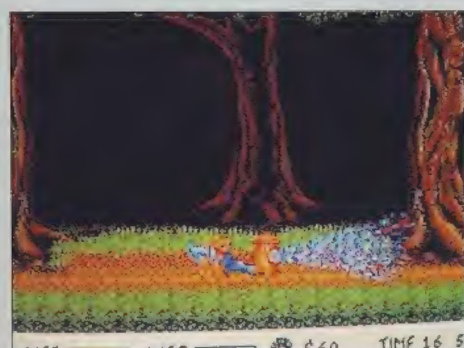






Le truc le plus séduisant dans Spiderman est très certainement la taille des sprites et notamment celle du héros, ainsi que la possibilité de bouger et de s'accrocher dans tous les sens à tous les éléments de décor qui sont dans ce jeu. Parfois, on se retrouve la tête en bas, les pieds collés au plafond, d'autres fois on se déplace en rampant sur les parois des murs en tissant une toile pour avoir encore une meilleure assise. Agrémenté par un bon graphisme, bien que quelquefois un peu vide, des musiques sympas, Spiderman est un jeu très agréable qui tranche par rapport aux traditionnels Beat'Em Ups de cette console. Ahhh, et puis c'est tellement marrant de se déplacer au bout d'une toile en parcourant les nombreux niveaux, de batailler contre des araignées géantes, des pieuvres baveuses qu'on n'hésite pas un seul instant à enchaîner partie sur partie.

J'm DESTROY



L'homme-sable est insaisissable. Si vous voulez vous en débarrasser rapidement, offrez lui un peu de son ennemi naturel, l'eau.

L'araignée aura bien besoin de son sixième sens pour le prévenir de tous les dangers qui le guettent.



Un singe géant déambule en plein Central Park. Mieux vaut tisser un bouclier de toile pour ne pas se faire démolir par ses coups de massue.



Ils ne sont pas fiers, les truands, maintenant qu'ils sont englués dans la toile.



Le lézard est une vrai bête féroce! Evitez à tout prix le contact ou c'est le coup de griffe assuré.





Pas de temps à perdre. Vous n'avez que 24 heures pour sauver la ville alors lancez quelques toiles et balancez-vous de building en building!

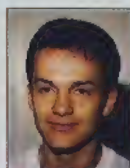
le super-bouffon lance des bombes halloween explosives. Quelques jets de toile concentrée bien ajustés devraient enlever à l'oiseau l'envie de voler.





Face à face entre des robots géants et le tisseur dans les entrepôts du caïd. La partie s'annonce dure, dure...

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITE : 18
GLOBAL : 92%



Les fans de la B.D. vont s'en donner à cœur joie! L'esprit du comics a été retransmis avec brio sur la Megadrive. Vous allez enfin pouvoir réaliser un rêve d'enfant: vous glisser dans la peau de votre super-héros favori et participer à la lutte incessante contre le mal. Les possibilités de l'araignée ont été exploitées à fond. Se balancer de toile en toile, grimper aux murs et mettre des méga-pains aux méchants, tout est possible. Il y a même une panoplie de tous les ennemis préférés du tisseur! Un vrai régal. Côté technique, il n'y a pas grand chose à redire. Les graphismes sont proches de la B.D. et l'animation est très réussie. En plus, le héros est super maniable et c'est peu dire pour un personnage aussi mobile que l'araignée. Avec un petit côté à la Strider, Spiderman est un très bon jeu digne de la B.D. qui l'a inspiré.

MISTER M.



phantasy star III

EDITEUR :
SEGA
MACHINE :
MEGADRIVE U.S
TAILLE CARTOUCHE
8 méga-bits
GENRE :
JEU DE ROLE
DIFFICULTE :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE :
Pile de sauvegarde
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTES ET NOTICE :
Anglais

Face à vous votre père se dresse et hurle: "Non, mon fils, tu n'iras pas!". Ne voulant pas compromettre la paix si durement acquise il y a mille ans de cela par Orakio, votre père, le Roi de Landen, décide de vous enfermer. Comment faire pour aller sauver votre douce Maia, enlevée sous vos yeux lors de la cérémonie de votre mariage? Vous voici, vous, Rhys, à croupir dans un sinistre cachot, n'ayant pour seul réconfort que l'image encore vive à votre mémoire de cette femme que, quelques années auparavant, vous aviez découverte sur les rivages de Landen. Pourtant Lena, une jeune femme fort dévouée, vous est restée fidèle et vous ouvre la porte de votre geôle. Vous voilà donc parti, prêt à explorer sept mondes différents; à pied mais aussi en aérojet dans les cieux ou bien dans un submersible sur le fond des océans. Au fil du temps vous ferez la rencontre de cyborgs et d'humains qui mettront à votre service leur force et leurs capacités. Mais Phantasy Star III vous emmènera beaucoup plus loin, par delà trois générations de personnages! Vous n'avez pas fini de vous casser la tête dessus, mais avouez que vous aimez ça.







MIEU
Pour la faire sortir de sa cachette, un seul moyen, parler aux villageois. Ainsi vous pourrez la trouver près du lac au nord-est de votre village.



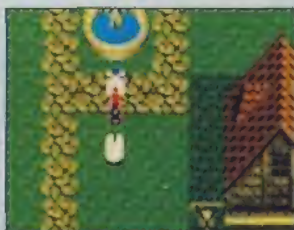


WREN
Cyborg du type 386, il attend votre arrivée sur le troisième monde, au fond d'une caverne située au cœur des montagnes à l'ouest de l'unique village.











LYLE
Accompagné de Wren vous rencontrerez Lyle dans une tour qui se dresse dans la partie orientale du désert. Une fois que vous aurez réglé le Générateur du Temps il se joindra à votre équipe.

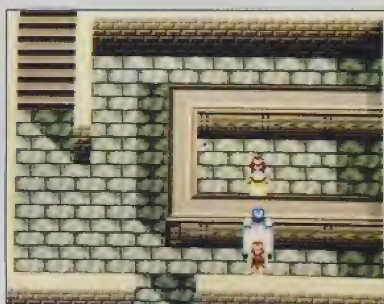




LENA
Rejoignez l'est du second univers, une fois le temps réglé et la glace brisée, vous y découvrirez Lena. Traversez une fontaine et parcourez un mystérieux donjon dans lequel se trouve Lena qu'il vous faudra combattre avant qu'elle ne rejoigne vos rangs.



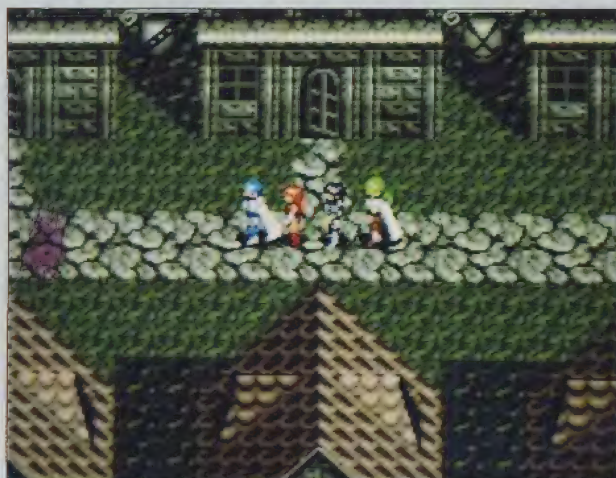
Pouvait-on faire une épouse plus ravissante? Ce maudit dragon aussi laid qu'un Quasimodo tombé dans un lac d'acide sulfurique, envoyé par le peuple de Laya, vous l'a enlevée! Pourquoi tant de haine? Une chose est cependant sûre: votre vengeance sera titanesque et grandiose! Qu'il semble loin ce délicieux moment où, enfin, vous pourrez serrer Maia dans vos bras...



Dans les auberges vous pourrez, en plus de vous reposer, sauvegarder votre partie. La blague c'est que si vous n'avez plus d'argent pour payer l'auberge vous ne pouvez pas sauvegarder la partie. Phantasy Star III est un jeu où il faut aussi savoir gérer un budget!



Sans Lena vous seriez toujours dans cette morne prison dévoré par l'angoisse de ne jamais revoir votre bien-aimée. Elle ne partira pas avec vous mais elle vous assure que, plus tard, elle sera des vôtres. Avant ça les rencontres seront variées mais pas toujours très amicales. Il ne manquerait plus que ça!



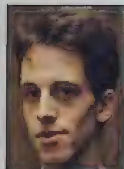
Une fois au cœur des villages fouillez soigneusement chacun des bâtiments, étage par étage. Vous tomberez sur des villageois qui se feront une joie pas croyable de vous envoyer dans les endroits les plus dangereux. Qu'est-ce que vous voulez, c'est leur façon de s'amuser. Dans les boutiques vous trouverez de nombreuses armes, armures, et tout plein de gadgets très marrants.



Les créatures qui se dresseront sur votre route utilisent chacune des stratégies et des techniques bien particulières et tout autant meurtrières. Les parades seront fonction des créatures. A vous de composer un petit bestiaire qui, pour ne rien vous cacher, sera fourni à souhait. Sachez tout de même que la fuite est possible, même si ça ne marche pas toujours.

Si vous rêvez de posséder les cartes en couleur des villes et des cavernes, les meilleures stratégies pour gagner et les secrets sur tous les personnages au travers des trois générations, vous aurez la possibilité de vous procurer le livre culte sur Phantasy Star III. Cette fois, contrairement à Phantasy Star II, le livre n'accompagne pas la cartouche mais il faut le commander aux Etats-Unis. Une bonne occasion pour faire valoir votre anglais!

megadrive|tests



Dire que Phantasy Star III est dur, beau, entraînant et super-génial serait un euphémisme.
Les graphismes sont élégants et collent parfaitement à une animation sans aucun accroc. On ne cesse de s'étonner devant la variété des monstres et leur superbe réalisation pourrait donner des idées à Roger Corman. Enfin, c'est à souhaiter. Les combats sont rapides et on ne peut plus stressants.
Le système d'icônes mis à votre disposition dans les diverses situations est aussi simple qu'efficace. Que dire de l'histoire...? Le scénario touche la sphère du divin? Non, non ce n'est pas assez! Disons que tout bon joueur ne peut que sauter dessus avec rage et passion et s'enfermer plusieurs semaines pour clore cette fabuleuse aventure.

J.F MORISSE



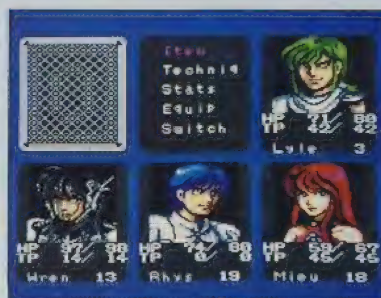
Au cœur de labyrinthes abondamment peuplés de créatures à la Steven Spielberg, partez retrouver les objets nécessaires à la poursuite de votre enquête. C'est aussi dans ces lugubres endroits que Wren, le cyborg spécialiste du combat et certainement disciple du Terminator, ainsi que Lyne, un humain très doué pour tout ce qui touche aux techniques, vous attendent pour rejoindre votre équipe.





Un peu partout dans les différents mondes des temples de Laya, des pistes d'envol ou des quais désertés jonchent les paysages, véritables énigmes dont vous trouverez peut-être un jour la solution. Dans un vaste désert attend depuis mille ans un cyborg gardien de l'Epée Noire légendaire d'Orakio, celui qui tua Laya et qui durant cette terrible attaque perdit la vie.

Vous suivrez étape par étape la progression de vos personnages. De quoi devenir très intime avec vos compagnons de route. Je vous rappelle que Mieu est une machine et qu'il ne faut pas oublier votre unique Amour: Maia. Heureusement que je suis là pour faire un brin de morale!





Avec un prédécesseur aussi illustre, on ne pouvait qu'attendre impatiemment la sortie de Phantasy Star III. Eh bien, vous n'allez pas être déçu! Les graphismes sont encore plus beaux et les musiques sont toujours aussi douces à l'oreille (ils sont rares les jeux où on ne coupe pas le son au bout de dix minutes). Il n'y a aucun doute: c'est le meilleur jeu du genre qui existe actuellement sur la Megadrive. Très maniable, agréable à jouer, une vraie partie de plaisir! Les personnages sont bien gérés et les combats ne sont pas compliqués. On pourrait quand même regretter la fréquence trop importante des rencontres et la lenteur de déplacement de l'équipe qui freinent la progression dans cette histoire gigantesque. Mais mis à part ces deux détails, Phantasy Star III est un jeu dément qui vous tiendra en haleine très longtemps.

MISTER M.

GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 17

SON : 15

ERGONOMIE : 18

GLOBAL : 92%



M1 abrams battle tank

EDITEUR :
ELECTRONIC ARTS
MACHINE :
MEGADRIVE FRANÇAISE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ :
1
GENRE :
SIMULATION DE CHARS
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
NOTICE ET TEXTE :
ANGLAIS

Les armées soviétiques sont depuis quelques jours passées à l'attaque. Il fallait bien que ça arrive un jour.

Alors que, tranquillement installé dans votre char M1 Abrams vous contournez la colline, prêt à vous positionner afin de faire voler en éclats la base soviétique située à deux cent mètres, surgissent devant vous deux chars T62 escortés d'un hélicoptère Mi 24! Voilà l'une des nombreuses scènes que cette simulation de char en 3D, M1 Abrams Battle Tank, vous proposera. Vous traverserez des paysages où apparaîtront successivement des collines, des montagnes et des rivières enjambées par des ponts que l'une de vos missions vous poussera peut-être à détruire.



Le tout est étonnament réalisé, la moindre variation de terrain se répercute sur la conduite du char. Pas moins de huit scénarios et une campagne complète vous seront proposés. De quoi exploiter à fond les capacités de votre machine de guerre à l'immense potentiel de destruction. Pour vous, une seule règle, une devise: one shoot, one kill.



COUPOLE:
Aligne la tourelle pour une plus grande efficacité face à l'ennemi.



COMMANDANT :
Véritable cerveau du véhicule il consulte les cartes afin d'adopter la meilleure stratégie.



Faites le plein de carburant et de munitions. Profitez-en pour réparer les parties endommagées.



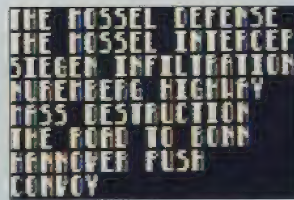
Même de nuit l'ennemi ne peut vous échapper grâce à votre vision infrarouge.



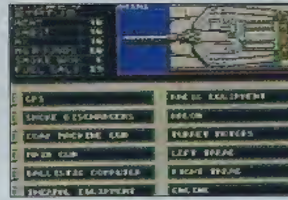
TIREUR :
Abat les tanks, les ponts, les hélicoptères, tranquillement installé dans son fauteuil.

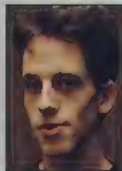


CONDUCTEUR :
D'ici, dirige le char et prend les routes les plus adéquates.



Choisissez votre mission selon vos envies.





Avec cette simulation de guerre, Electronic Arts fait très fort. Le jeu, qui s'ouvre sur une page de présentation assez simplette, offre une variété de situations toutes plus stressantes et passionnantes les unes que les autres. Les graphismes 3D sont beaux bien que leur côté figure géométrique ne les mette pas trop en valeur. On pourra bien sûr critiquer l'animation qui à certains moments laisse à désirer. Malgré cela le plaisir, lui, ne laisse pas à désirer et est au rendez-vous. Comment ne pas apprécier les courses ennivrantes au clair de lune, près d'une rivière, alors qu'autour de vous s'abat une pluie d'obus ? Le détail des munitions, des diverses vues dans l'appareil et la variété des troupes soviétiques font du jeu un petit chef d'œuvre de simulation. La musique quant à elle sait juste se faire oublier, ce qui, après tout n'est pas plus mal. C'est vrai, il n'y pas de chaîne Hi-Fi dans les tanks!

JF MORISSE



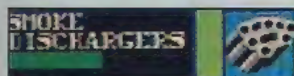
Rapport des pertes ennemies. Au fur et à mesure de vos combats vous serez tenu au courant des pertes de l'ennemi, en nombre et en genre. La meilleure façon d'apprécier votre progression.





Surprise très agréable de voir qu'une simulation (une des premières) sur console soit d'aussi bonne qualité ! L'utilisation des graphismes vectoriels sur une Megadrive surprend un peu au début. Certes, l'animation n'est aussi bonne que sur micro mais l'intérêt du jeu n'en souffre nullement et c'est l'essentiel ! Le système de jeu, simple d'accès permet une rapide entrée en matière. Pour amateurs et joueurs confirmés dans le genre !

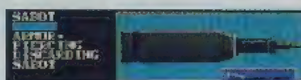
DANY





HEAT- Munition classique anti-tanks, simple mais bougrement efficace.





SABOT- Vient à bout du blindage même le plus résistant.





aAX- Idéal contre les hélicoptères, les blindés ou bien encore les ponts.

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
SON : 14
ERGONOMIE : 16
GLOBAL : 78%



Dans les coffres que vous découvrirez, pour votre plus grande joie, sur votre chemin vous trouverez des objets très utiles et amusants à souhait. Evidemment les coffres sont gardés par des créatures très actives et cela rien que pour vous embêter.

marvel land





Enfin un moyen original de détruire tout ce bouge! Ah! Ça fait du bien... Non seulement tous ces clônes vous suivent mais en leur faisant effectuer une rotation de deux pi radians, ou "tour complet", comme vous dîtes, vous autres humains, vous ferez disparaître tous les indésirables de la scène.

EDITEUR :
NAMCOT
MACHINE :
MEGADRIVE JAPONAISE
TAILLE CARTOUCHE :
4 MEGA-BITS
NOMBRE DE NIVEAUX :
QUATRE
GENRE :
ACTION/PLATE-FORMES
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : CODE
NIVEAUX
DE DIFFICULTE : 3
NOTICE ET TEXTES :
JAPONAIS

On aurait pu croire que les fêtes foraines étaient des endroits de tout repos mais avec Marvel Land de Namcot il est grand temps de changer d'avis. Notre jeune héros aux longues canines, aux ailes membraneuses et aux cornes diaboliques, va devoir en parcourant la foire du coin retrouver quatre de ses douces et charmantes amies enlevées par un horrible méchant à tête de loup. En ramassant des cornets de glace et des paquets de frites vous affronterez des adversaires aussi drôles que disgracieux sur lesquels vous pourrez sauter afin de les faire fuir loin de votre tendre personne. Pour vous en débarrasser vous aurez à votre disposition une arme originale puisqu'il s'agit de clônes que vous ferez tournoyer. Dans les quatre mondes qui vous seront proposés il faudra user d'une dextérité quasi démoniaque pour ne pas tomber dans l'eau qui, comme il se doit vous est fatale, ou rencontrer une sauterelle joueuse de base-ball aux instincts de tueur. Pour délivrer vos tendres amies, pas de combats contre des chefs stupides et vicieux mais des parties de jeux issus des cours de récréation de l'école primaire. Du délire, mais un délire de qualité.



Vous vous souvenez du fameux bateau fantôme sur lequel votre quatre-heures voulut imiter Armstrong? Eh bien vous y revoilà, mais cette fois vous ne serez pas attaché et la moindre chute sera synonyme de mort. Qu'est-ce qu'on rit!



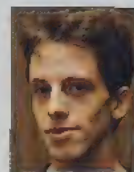
Finis les combats bêtes et méchants. Pour remporter votre lot, une ravissante jeune fille au corps de fée, usez du fameux et excellent pierre, ciseaux, feuilles qui peuple nos doux souvenirs d'enfance.



N'oublions tout de même pas qu'il s'agit d'une fête foraine. Vous aurez ainsi la chance de faire, gratuitement, comme quoi il y a de bons côtés à être le héros du jeu, des tours de manège. Pendant le tour ramassez tout ce qui traîne.



Icare est ici dépassé. Faites des bonds sur plus de deux écrans pour, par exemple,



En voilà un jeu qu'il est mignon! En faisant des bonds prodigieux, de longues glissades, des plongeons mortels et des tours de manège, vous ne pourrez qu'admirer les paysages colorés qui défileront avec une fluidité luciférienne sous vos yeux injectés de sang. Marvel Land offre des sons qui varient du beau au franchement amusant et des graphismes succulents pour tous ceux qui, comme moi, ont su garder l'esprit des 8-10 ans. Je dois le confesser, les phases de jeu en fin de niveau me font craquer! Sachons, pour une fois, rien qu'une je vous rassure, jouer les Peace and Love. Et puis, dès le niveau suivant peut reprendre le Massacre Aux Clones Tournoyants!

J.F. MORISSE

GRAPHISMES : 15

ANIMATION : 18

SON : 16

MANIABILITE : 17

GLOBAL : 87%



Il faut bien avouer que les graphismes de Marvel Land ne sont pas à se fracasser la tête contre les murs en poussant des cris d'extase. Disons simplement qu'ils sont très enfantins et contenteront très certainement les plus jeunes d'entre vous. A l'exception de cette pauvreté, toute relative certes, cette production de Namcot est vraiment très plaisante à jouer. L'animation est sympa et les divers monstres auxquels vous aurez à faire assez rigolos, disons même très rigolos. A la limite on pourrait même dire que Marvel Land a un petit air de famille avec Sonic, bien que nettement moins speed et dynamique que ce dernier, on apprécie sa compagnie. Même si il pourrait être jugé par certains comme un sous-produit.

J'm DESTROY



Une fois chacune de vos amies délivrées un tableau vous proposera de ramasser des étoiles filantes tombant du ciel. Chacune d'entre elles vous rapportera des points. Profitez-en pour admirer le paysage jalonné de statues superbes.

megatrax

EDITEUR :	NAMCO
MACHINE :	MEGADRIVE
NOMBRE DE NIVEAUX :	9 circuits
GENRE :	COURSE DE QUAD
DIFFICULTE :	FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1 ou 2
CONTINUE :	PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	2

En dehors de la Formule 1 ou de la moto, il existe dans les sports mécaniques, un nombre impressionnant de machines différentes. Chaque engin muni de roues et permettant de se déplacer à fond la caisse est toujours très vite détourné de sa fonction première pour devenir un nouveau style de compétition.

Ici, les programmeurs de Namcot ont pensé à vous faire participer à un de ces nouveaux types de course aux commandes d'un quad. Le quad est une sorte de moto de conception assez récente qui dispose de 4 grosses roues très utiles sur les terrains accidentés. Pourtant, ces roues rendent le quad très difficile à manœuvrer. Les virages se prennent par exemple en dérapage contrôlé, d'où la grande utilité des freins sur les circuits de cross qui vous sont proposés. Seul ou à deux vous devrez faire les tours de circuit dans un temps limite afin de rester dans la course.



Après avoir choisi le nombre de joueurs (1 ou 2) vous vous retrouverez devant un menu vous permettant de choisir la couleur de votre quad, le nombre de tours que comportera la course et le circuit sur lequel vous allez piloter.



L'écran est divisé en deux et permet ainsi de surveiller l'adversaire contrôlé par la console ou par un autre joueur.



toute la course tournera autour d'un savant dosage d'accélération et de freinage. Les virages serrés pris trop rapidement vous entraînent dans une série de tonneaux ou de dérapages à 360° spectaculaires mais qui vous feront perdre un temps précieux.





comment imaginer un terrain de cross sans bosses? Ici, les bosses serviront à mettre à l'épreuve vos talents de pilotage. Une bosse mal entreprise vous ralentira considérablement. Pour la passer comme un professionnel, il suffit de tirer la manette vers l'arrière dès que vous arrivez à son sommet. Le saut que vous ferez alors vous donnera vraiment l'impression d'avoir des ailes.





Megatrax aurait pu être un jeu vraiment "clean" (en parlant fun!) s'il n'y avait pas quelques gros défauts à signaler. Tout d'abord au niveau de la réalisation, correcte s'il ne manquait pas un peu l'impression de vitesse et ce ne sont pas les décors qui se trouvent sur le bas côté de la route qui vont la renforcer: il y a un panneau ou un petit rocher tous les kilomètres. De plus, faire une course c'est très bien, mais la faire simplement à deux enlève beaucoup de charme à la compétition. En fait, soit vous êtes premier, soit vous êtes deuxième. Facile! Quelques adversaires en plus vous auraient peut-être sauvé de la lassitude qui ne tarde pas à venir au bout de quelques parties. Le seul intéret vient du fait que l'on peut jouer à deux simultanément, ce qui relance tout de même le "challenge" (toujours en parlant fun !)

RASTAFOO



GRAPHISMES : 14	
ANIMATION : 14	
SON : 13	
MANIABILITE : 15	

GLOBAL : 75%



Après Fastest One, la première course (automobile celle-là) qui pouvait se jouer à deux, voici Megatrax. Cette simulation de conduite de quad n'est malheureusement pas très enthousiasmante. Bien que l'animation des véhicules soit assez réaliste, notamment lorsqu'ils sont emportés par leur élan et volent au-dessus d'une bosse, les graphismes sont tellement pauvres qu'on tombe très vite de haut. Sur les bas-côtés de la piste sablonneuse, il n'y a quasiment aucun décor. Seul de temps en temps un panneau de pré-signalisation vous indique le sens du prochain virage, pour que vous puissiez l'anticiper. Bien évidemment la possibilité de jouer à deux contre l'ordinateur ou contre un copain est un incontestable avantage par rapport aux autres courses motorisées (Super Hang On par exemple), mais de là à être sidéré par cette production, il y a un précipice que je n'oserai pas franchir.

J'm DESTROY



Moitié cheval, vous voilà rapide comme le vent, réalisant des sauts défiants l'imagination, Protée lui-même ne ferait pas mieux.



Aucun problème de hauteur, une fois homme-oiseau atteignez en un temps record les endroits les plus inaccessibles. Vous transformer sera parfois obligatoire pour poursuivre votre progression.

saint sword

EDITEUR :	TAITO
MACHINE :	MEGADRIVE JAPONAISE
NOMBRE DE NIVEAUX :	7
GENRE :	ARCADE
DIFFICULTE :	FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	CODE
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	2
TEXTE DE NOTICE :	JAPONAIS

Venant s'ajouter à la collection, déjà nombreuse, des beat'em up sur Megadrive, Saint Sword de Taito possède néanmoins une bonne dose d'originalité. C'est dans les dédales de souterrains peuplés d'abominations, rejetons de Gorgan, Grand Maître des Ténèbres, que vous, Macress, dernier des titans magiciens, allez progresser. Votre but: mettre fin aux agissements de Gorgan et le renvoyer dans les Ténèbres Primaires. Pour cela, à coups de magie transformatrice, vous évoluerez sur sept différents niveaux. Vous serez, à votre gré, centaure, sirène ou encore homme-oiseau. A chaque fin de niveau, une fois les chefs vaincus vous obtiendrez un objet qui renforcera votre puissance: miroir magique, dent de dragon, épée éclair... Grâce à ces sept objets rien ne devrait vous empêcher de venir à bout de Gorgan et de le renvoyer à jamais au cœur des Ténèbres.



Rapidité et puissance dans le fond des eaux sous la forme de sirène. Ariel, la Petite Sirène, pourrait devenir jalouse de votre souplesse!



(en armure d'or)Plus vous éliminerez d'ennemis plus votre puissance s'accroîtra. Une fois en armure d'or votre incommensurable puissance devrait vous mener face au chef du niveau, toujours redoutable et aux techniques variées.

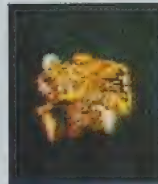


LE BOUCLIER MAGIQUE: Il vous permettra de supporter pas mal de dégâts. Enfin, vous aurez la possibilté de foncer dans le tas en poussant votre cri de guerre favori.

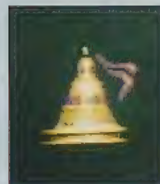
Chaque objet trouvé possède ses propres particularités. N'hésitez pas à vous en servir dans les moments difficiles où, par exemple, les monstres pullulent même plusieurs fois.



LE MIROIR MAGIQUE: Avec ce miroir vous pourrez, même sans posséder le sort, procéder à vos habituelles métamorphoses.



LA VIANDE DES DRAGONS: Une fois ingurgitée elle vous redonnera votre force et votre rage de vaincre. Vous retrouverez l'œil du tigre, enfin je veux dire, l'œil du centaure, ou plutôt de sirène, enfin, je ne sais plus, moi, avec tout ça!



LA CLOCHE MAGIQUE: Faites disparaître vos ennemis au son de cette cloche qui sera pour vous d'une utilité salvatrice.



LE MEDAILLON DU TEMPS: Le temps presse mais grâce à ce précieux médaillon plus de problème! N'en profitez tout de même pas pour faire un pique-nique sur le bord de la route!



LE CROC DU DRAGON: En cas de danger sortez ce croc à l'incroyable potentiel de destruction. Vous pourrez vous tirer de nombreux mauvais pas surtout lorsque les monstres affluent de tous les côtés.



L'EPEE ECLAIR: Envoyez des boules de feu sur vos ennemis. Disponible dès le début, sachez l'employer dans les moments les meilleurs. C'est vrai, on n'a pas que ça à faire, Gorgan vous attend! Allez, et au pas de course!

Saint Sword est un jeu dont le thème sort un peu des sentiers battus du Beat'Em Up traditionnel. Le fait de pouvoir se transformer en quatre types de personnages le rend particulièrement attractif. Alors que sa réalisation est tout à fait honnête, bien que l'animation du guerrier aurait encore pu être améliorée, on reste un petit peu sur notre faim lorsqu'on commence à enchaîner partie sur partie. En effet, au bout de quatre ou cinq, on découvre bien vite que Saint Sword n'est pas aussi riche qu'il y paraît au premier abord. Une ou deux journées de jeu intensif et hop, fini, basta, on ne reparlera plus de Saint Sword qu'au passé. Avouez que pour un jeu qui coûte en moyenne quatre cents francs c'est un peu déplaisant. Par contre, si vous n'êtes pas un dieu du Joypad, allez-y sans crainte, cette réalisation vaut la peine d'être parcourue.

J'M DESTROY

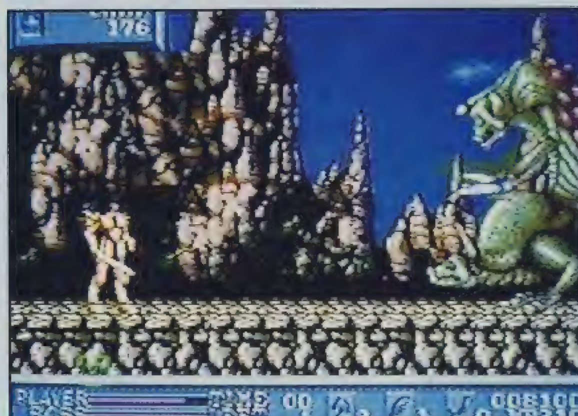
GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 16

SON : 15

MANIABILITE : 17

GLOBAL : 81%



D'une taille toujours aussi impressionnante, il faut savoir, comme d'habitude, où le frapper et encore faut-il frapper au bon moment!

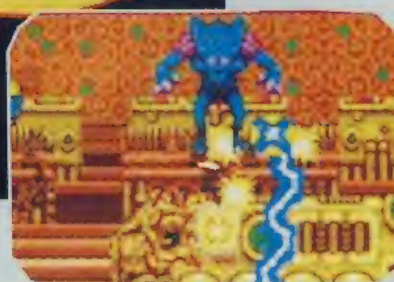


Saint Sword est d'entrée un jeu entraînant. La musique vous met dans une ambiance vive et vous stimulera dans les combats contre les créatures que vous devrez abattre. Toutes colorées et très bien animées, elles vous feront craquer, au sens propre comme au figuré. Les décors des niveaux sont variés, ce qui évite la monotonie. Saint Sword est un jeu où l'on n'a pas le temps de s'ennuyer. Il y a parfois près d'une dizaine de créatures simultanément présentes à l'écran et toutes vous en veulent terriblement. Dur, dur! Seul point peut-être négatif: la montée en niveau est hélas trop facile. Bon, ne faisons pas la fine bouche, Saint Sword est un excellent Beat'em up très bien réalisé sous tous les aspects.

JF MORISSE



Trois guerriers au choix. Chacun de ces guerriers dispose d'une super arme différente.

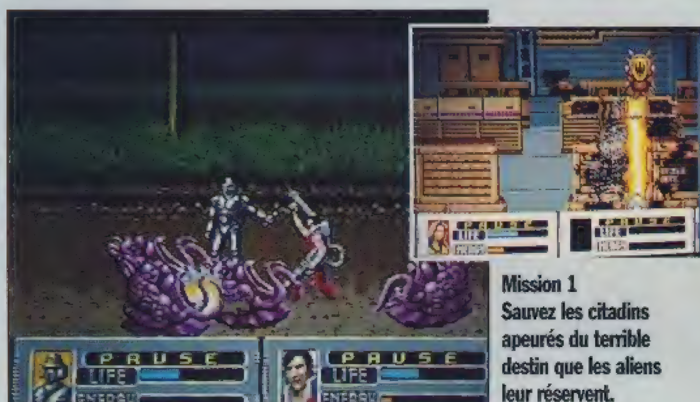


Des séquences de tir en 3D

alien storm

EDITEUR :	
SEGA	
MACHINE :	
MEGADRIVE FRANÇAISE	
TAILLE DE LA CARTOUCHE :	
4 Méga	
NOMBRE DE NIVEAUX :	
8	
GENRE :	
ACTION	
DIFFICULTE :	
FACILE	
NOMBRE DE JOUEURS :	
1 ou 2	
CONTINUE : 7	
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	
3	

Un raz de marée d'aliens s'est abattu sur notre pauvre terre. Ils mettent en pièces nos cités à une cadence affolante, transformant une population déroutée en mutants assoiffés de sang. Il est temps de nettoyer la planète de toute cette racaille extraterrestre. Trois des plus grands guerriers de la galaxie ont été engagés pour mener à bien ce travail titanesque. Alien Storm est un jeu d'action à deux joueurs simultanément reprenant le principe de Golden Axe. Vous avez le choix entre trois personnages différents, ayant chacun leur propre méthode d'attaque et une arme spéciale qui détruit jusqu'à la moindre petite tentacule d'alien qui frétille à l'écran. Mises à part les scènes de combats à scrolling horizontal qui constituent l'essentiel du jeu, des séquences similaires à Dynamite Duke permettent de mettre à sac laboratoires et magasins pour récupérer des bonus. Il faudra se tailler un chemin sanglant à travers pas moins de huit niveaux avant d'embarquer dans le vaisseau principal et terminer les quelques aliens irréductibles qui restent.



Mission 1
Sauvez les citadins apeurés du terrible destin que les aliens leur réservent.



Des mouvements d'attaque très variés!



Alien Storm est le type même de jeu qui m'éclate bien, y a pas à se prendre la tête, il suffit d'y aller à donf et de casser de l'alien à gogo... un jeu intellectuel, quoi! J'aime particulièrement les scènes de tir en 3D: quel pied de tirer comme un malade en détruisant tout ce qui est à votre portée. Et puis, il y a une ambiance super, dans le genre film de science-fiction de série B, qui est fort bien rendue par une réalisation très soignée, comme Sega sait le faire. Cela dit, Alien Storm n'est pas irréprochable, dans la mesure où on arrive à la fin du jeu un peu trop rapidement et que l'on risque de s'en lasser par la suite. Alors, faut-il investir vos précieuses économies dans un jeu qui n'a pas une longue durée de vie? C'est à vous de voir, mais c'est difficile de résister à un jeu aussi excitant.

AHL



Mission 2
Nettoyez la ville de ces parasites extraterrestres qui dévorent tout sur leur passage.

Mission 3
Traquez les aliens jusque dans les moindres recoins de la ville.



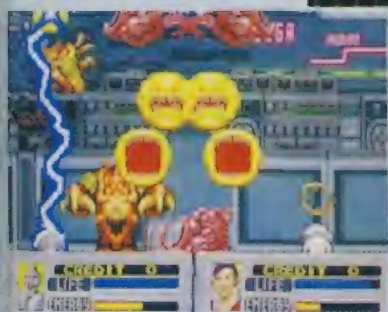
GRAPHISMES : 19

ANIMATION : 18

SON : 16

MANIABILITE : 17

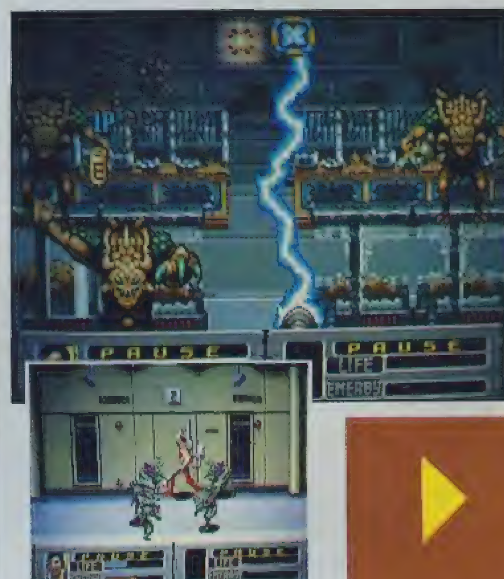
GLOBAL : 84%







Mission 5
Reprenez la route et forcez les aliens à retourner d'où ils viennent.

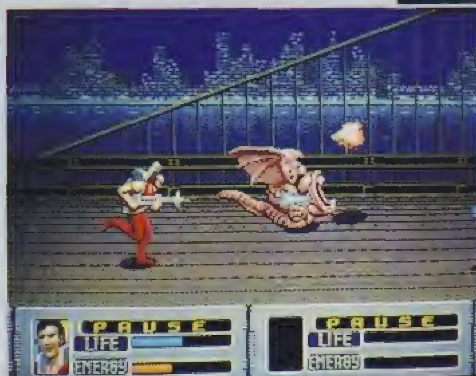


Mission 4
Détruiser le laboratoire et stoppez les horribles expériences pratiquées sur les cobayes humains.



Faut bien reconnaître qu'Alien Storm était un jeu très attendu au sein de notre petite communauté. Pourtant et malgré toutes les bonnes choses que l'on a pu raconter dessus, je suis vachement déçu par cette réalisation. En fait non, je ne suis pas déçu par la réalisation mais plutôt par l'intérêt d'Alien Storm. Mise à part la scène où l'on doit détruire des boîtes de conserve et les étalages dans le super-marché, tout le reste suit toujours le même déroulement. A la longue, on en a marre. Tirer sur les monstres qui grouillent c'est bien, mais au bout de cinq minutes ça ruine le moral. De plus, comme la difficulté n'est pas très grande, on a vite fait le tour de cette réalisation de Sega.

J'M DESTROY



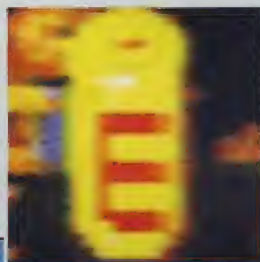


Mission 6
La fin est proche!
Les aliens sont en déroute et ils se replient dans leur vaisseau spatial.





Mission 7
En plein cœur du vaisseau spatial!
Seul un effort surhumain sauvera la terre du péril qui la menace.











Des séquences de tir en 3D
A la fin de chaque secteur, vous passez à une séquence de tir dans laquelle vous pouvez reprendre de l'énergie et vous refaire une santé.
L'énergie augmente la puissance de votre arme et la santé augmente votre barre de vie

toe jam & earl

EDITEUR :	SEGA
MACHINE :	MEGADRIVE FRANCAISE
GENRE :	ACTION
DIFFICULTE :	FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :	2
CONTINUE :	non
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	1

Toe Jam et Earl sont deux extraterrestres rappeurs bien sympathiques qui ont fait naufrage dans une planète étrangère. Les morceaux de leur vaisseau se sont éparpillés lors du choc et il va falloir qu'ils fouillent la planète de fond en comble s'ils veulent repartir un jour dans leur monde natal. Ensemble ou chacun de leur côté, ils vont parcourir les nombreux niveaux qui composent ce monde et rencontrer les personnages loufoques qui y vivent. Des paquets-cadeau leurs donneront plein d'objets qui les aideront dans leur aventure ou remonteront leur niveau d'énergie. Avec des musiques rap rythmées et des voix digitalisées en pagaille, Toe Jam & Earl est un jeu d'exploration qui sort des sentiers battus et utilise une arme bien souvent négligée dans les autres jeux: l'humour complètement loufoque.





Le vaisseau est en pièces détachées. Il y a beaucoup de pain sur la planche pour nos deux rappeurs spatiaux.



Des paquets-cadeau peuvent être ouverts pour vous aider dans les moments les plus difficiles. La plupart du temps, les résultats sont hilarants.



Toejam et Earl peuvent se promener ensemble ou séparément. Lorsqu'ils partent dans des directions opposées, l'écran se sépare en deux et chacun va vivre ses aventures de son côté. Ils peuvent même retomber quelques niveaux plus bas.



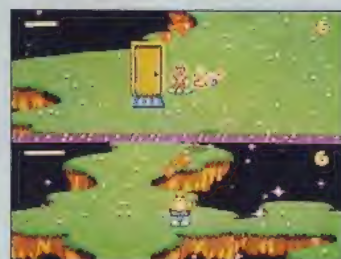


Une carte se dessine au fur et à mesure de votre progression et indique la position des deux extraterrestres à tout moment. Un bon moyen de se repérer dans ce monde énorme.



Un coup de fil et la vie devient plus simple...

Ouvrez la porte et vous serez téléporté !





Un skate-board à réaction et ça speede un maximum!



Une méga-radio et tout le monde se met à danser.



Quoi? un Père Noël, ici!



Les nuages lancent des éclairs mortels. Mieux vaut ne pas ouvrir cette boîte.



Rien de tel qu'un peu de nage pour se détendre.

On peut vraiment faire de drôles de rencontres dans l'espace.





Une vahiné pulpeuse oblige Toejam et Earl à danser. Quelle torture!

megadrive|tests

Attention, la boîte aux lettres s'est transformée en monstre fou furieux!



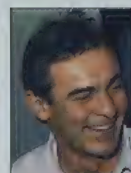


Courez vite ou bien l'affreux cabot va vous écraser.



Un docteur complètement cinoque veut vous planter son aiguille empoisonnée dans le bras.

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
SON : 19
MANIABILITE : 18
GLOBAL : 94%



J'avais vu Toe Jam & Earl au CES de Chicago, je ne le trouvais pas beau et je ne comprenais pas pourquoi les visiteurs faisaient la queue pour y jouer. Je me disais que les américains avaient un drôle de goût. Et bien, maintenant que j'y ai joué je réalise que c'est moi qui n'avais rien compris au film. Toe Jam & Earl est le jeu le plus original depuis longtemps sur Megadrive et de plus, il est bourré de gags. Les parties à deux sont particulièrement drôles et la simplicité du graphisme est largement compensée par d'excellentes digits et surtout par un grand intérêt de jeu. Enfin du neuf !

AHL



Le moins que l'on puisse dire c'est que ces deux compères sont plutôt du style rigolo. Si Toe Jam & Earl est déjà très distraillant lorsqu'on y joue tout seul c'est vraiment à deux qu'il prend toute son ampleur. Le fait que l'ecran se divise en deux pour que chaque joueur puisse diriger son personnage, est un élément qui accroît nettement l'ergonomie générale du jeu. De plus, la réalisation générale de ce jeu de Sega est quasiment parfaite. Le scrolling est bon, le graphisme sans éclater des ronds de chapeau, est honnête, la bande sonore complètement délirante. On ne peut vraiment pas reprocher grand chose à ce jeu qui tranche singulièrement par rapport aux autres productions sur cette machine. Complètement délirant dans son déroulement, vous pouvez bouffer des pizzas, utiliser des roller-skates atomiques, roter un bon coup. Toe Jam & Earl est un jeu qui devrait vous faire passer d'agréables moments aux commandes d'extraterrestres ringards au possible.

J'm DESTROY

...LES NOUVEAUTES...LES NOUVEAUTES...LES NOUVEAUTES...LES NOUVEAUTES...LES NOUVEAUTES...

Des news toutes les semaines ! De quoi satisfaire le plus exigeant d' entre vous...Sur SEGA, NEC , SNK, NINTENDO nous aurons toujours un jeu qui pourra vous plaire !

MEGADRIVE



Raiden trap	399 f
Street smart	419 f
Alien storm	419 f
Dinoland	399 f
Fastcat one	419 f
Fire mustang	399 f
Kuga	399 f
Marvel land	419 f
Saint sword	419 f
Fantasia	429 f
Werstle war	419 f
Megatracks	419 f
Wolf in battle	419 f
Jewel master	419 f
Out run	419 f
Galaxy force II	399 f
Super league '91	399 f
Arcus odyssey	419 f
Street of rage	419 f
Devil crash	419 f
Spider man	429 f
Thunder fox	419 f
Beast warrior	399 f

Contactez-nous pour les derniers arrivages...Il y a sûrement le jeu que vous attendiez...



Aéro blaster	399 f
After burner II	349 f
Air diver	199 f
Aleste	449 f
Alex kidd	199 f
Altered beast	199 f
Arnold palmer golf	399 f
Arrow flash	349 f
Assault suit leynos	299 f
Atomic robo kidd	399 f
Axis	299 f
Batman	399 f
Bonanza bros.	349 f
Budokan	449 f
Columns	299 f
Crack down	349 f
Curse	199 f
Cyber ball	199 f
Cynoug	399 f
Dangerous seed	349 f
Darius II	449 f
Darwin 4081	199 f
Devil hunter yoko	399 f
Dick tracy	349 f
Dj boy	349 f
Dynamite duke	349 f
Elemental master	399 f
E-swat	349 f
Fatman	399 f
Final blow	399 f
Forgotten world	349 f
Gain ground	299 f
Gaiares	399 f
Ghostbuster	349 f
Ghouls'n ghosts	399 f
Golden axe	349 f
Granada X	349 f
Hard driving	399 f
Heavy unit	399 f
Hell fire	349 f
Herzog swei	299 f
Hurrican	299 f
Insector X	399 f
James pond	449 f
Joe montana football	399 f
John madden football	449 f
Junction	299 f
Kageki	399 f
Klax	349 f
Last battle	399 f
Megadrive	1290 f
Megadrive (1 jeu, 2 man.)	1490 f

Magical boy	399 f
Mahjong cop	299 f
Mickey mouse	369 f
Midnight resistance	399 f
Monster lair	369 f
Moonwalker	369 f
Mystic defender	369 f
New zealand story	399 f
Osmatujin	399 f
Pga tour golf	449 f
Phantasy star II	599 f
Phelios	399 f
Populous	449 f
Rambo III	349 f
Rastan saga II	349 f
Revenge of shinobi	399 f
Ring side angel	399 f
Same same same	299 f
Shadow dancer	399 f
Shikinjo	399 f
Shiten myooh	349 f
Sokoban	299 f
Sonic the hedgehog	429 f
Space harrier II	369 f
Star cruiser	299 f
Super air wolf	399 f
Super hang on	369 f
Super hybride	449 f
Super league baseball	369 f
Super monaco GP	369 f
Super real basket ball	369 f
Super thunder blade	369 f
Super volley ball	399 f
Sword of sodan	449 f
Tatsujin (Truxton)	369 f
Tetris	399 f
The strider	369 f
Thunder force II	369 f
Thunder force III	399 f
Tiger heli	399 f
Valis III	419 f
Verytex	399 f
Volvief	299 f
Wardner	399 f
Werstle ball	399 f
Wip rush	349 f
World cup soccer	369 f
X.D.R.	199 f
Zany golf	449 f
Zoom	299 f
Arcade power stick	499 f
Joyspad	149 f
Adaptateur pour jeu Japonais sur console française	99 f

NEO GEO *"La rolls"*

	Vente	Location weekend	Location semaine
Néo géo	2990 f		
Néo géo + 1 jeu	3490 f	300 f	350 f
Nam 75	1290 f	120 f	175 f
Cyber lip	990 f	120 f	175 f
Super spy	990 f	120 f	175 f
Magician lord	1290 f	120 f	175 f
League bowling	1290 f	120 f	175 f
Riding hero	1290 f	120 f	175 f
Baseball star profes.	1290 f	120 f	175 f
Top player golf	1290 f	120 f	175 f
Joy joy kid	1290 f	120 f	175 f
Ninja combat	1290 f	120 f	175 f
King of monster	1290 f	120 f	175 f
Asso II	1290 f	120 f	175 f
Ghost pilot	1290 f	120 f	175 f
Sen go ku	1290 f	120 f	175 f
Burning fight	1290 f	120 f	175 f
Raguy	1290 f	120 f	175 f

☆ Des stars pour votre console ☆ Megadrive Master system Gamegear

SONIC MICKEY MOUSE FANTASIA SHINOBI OUT RUN STREET OF RAGE SPIDER-MAN

SPECIALISTE DE LA V.P.C

(Vente Par Correspondance)

(16-1) 40.38.02.38 et (16-1) 40.34.36.26

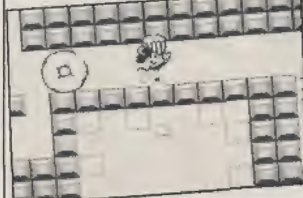
Livraison 48H (Envoi collissimo)

SHOOT AGAIN
145 rue de flandre 75019 Paris
Tel (16-1)40.38.02.38 et (16-1)40.34.36.26
Ouvert le lundi de 12h30 à 19h30 et du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 M' Crimée ou Corentin Cariou Bus 60 ou PC



GAME GEAR

La console de la rentrée



JOUEZ OU VOUS VOULEZ !

*Vous possédez une MEGADRIVE ou une MASTER SYSTEM, vous aimez la qualité de vos jeux SEGA, alors retrouvez ce plaisir partout où que vous soyez, en voiture, en avion, à la plage, à l'école ou même dans votre lit, pensez à la **GAME GEAR.***

Découvrez GG Shinobi, Wonder boy, Dragon crystal, Mickey, Super Monaco GP, et des dizaines d' autres petites merveilles. Découvrez le plaisir de jouer, LE VRAI !

1 Jeu : 245 Frs

Game gear + Mickey mouse	1090 f
Game gear + Columns	990 f
Adaptateur secteur pour GG	199 f
VS câble	249 f

Et beaucoup d' autres accessoires...

Adventure of gerubi	Head buster	Skweek
Base ball	Griffin	Sokoban
Cinnetic connection	Halley war	Super golf
Chase H.Q.	Waga land	Super monao GP
Columns	Mappy	Wonder boy
Devilish	Mickey mouse	Woody pop
Dragon crystal	Pac man	Pad and patter
Fantazy zone	Pengo	Rastan saga
G-loc	Psychic world	Magical guy
GG shinobi	Ryu kyu	Out run
	Shanghai II	Magical puzzle

fantasy zone

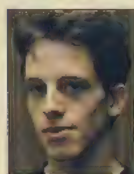


GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 16
SON : 13
MANIABILITE : 13
GLOBAL : 66%



EDITEUR :
SANRITSU
NOMBRE DE NIVEAUX :
7
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :
FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : -
NOTICE EN JAPONAIS

Revoilà notre ami Upa-upa prêt à visiter et à faire un véritable massacre dans des mondes aux paysages oniriques. Tout au long des différents niveaux vous devrez vous défouler sur une quinzaine de créatures, du troupeau d'yeux sauvages volants au pot à confiture rondouillard. Tout un programme! Pour terminer chacun des niveaux vous aurez la chance d'affronter de vilains boss dont il faudra étudier les techniques d'attaque parfois assez surprenantes. Certains de vos agresseurs vous laisseront à leur mort de l'argent que vous pourrez dépenser, avec parcimonie, dans une boutique dont la porte apparaîtra de temps en temps. Dans ce magasin, véritable mine d'or, vous achèterez, parfois à des prix exorbitants, des réacteurs, des lasers ou des bombes pas toujours très efficaces mais c'est ce qui fait le charme du jeu!



Lorsqu'on regarde Fantasy Zone on ne peut s'empêcher, en voyant le physique disgracieux des monstres volants non identifiés, de songer à une énorme fosse microbienne dont la nature nous plonge dans une béatitude sceptique (NDLR: Ah, c'est de l'humour. Je comprends). Si les décors n'étaient pas d'une monotonie à se frapper la tête contre les murs, peut-être que l'on pourrait les oublier? Les boss de fin de niveau sont d'une niaiserie incomparable mais on ne peut que sourire en les regardant. La musique quant à elle est bienvenue et colle parfaitement avec cet univers naïf. L'animation du jeu est excellente et malgré le nombre parfois gigantesque de sprites présents à l'écran, elle ne perd rien de sa qualité. En dépit de quelques qualités, ce programme est assez décevant.

JF MORISSE

halley wars



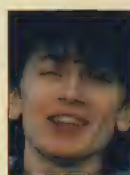


EDITEUR :
TAITO
NOMBRE DE NIVEAUX :
7
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : infinies
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
3
TEXTE EN ANGLAIS

Les scientifiques terriens ont tiré la sonnette d'alarme. Notre planète court un grand danger. Ils ont constaté que la comète de Halley a été détournée de sa trajectoire, et que maintenant, elle trouvait la Terre sur son chemin. Ce décalage galactique ne s'est pas fait tout seul, l'univers préférant la routine et la norme, mais il a été provoqué par des extra-terrestres qui se sont posés sur la dite comète. Résultat, vous devez, à bord de votre vaisseau massacreur, partir de la Terre et vous diriger sur la comète de Halley, tout en massacrant, au passage, tous les extra-terrestres que vous trouverez.



GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 84%



Belle réussite pour le premier véritable Shoot'em Up vertical sur Game Gear. L'action est rapide, les scrollings sont réussis. Les graphismes des sprites sont charmants eux aussi, et la maniabilité du vaisseau est quasi parfaite. Bien que les décors soient simplistes, au début, et se limitent, en fait, à un fond noir parsemé de petits points figurants les étoiles, ils deviennent plus riches et plus denses dans certains niveaux où on survole des bases ennemies colossales. Pour ses armes puissantes, ses petits satellites que vous récupérez et qui tirent avec vous, et son action ininterrompue, Halley Wars mérite d'atterrir dans vos mains ignobles aux ongles sales, mais, c'est tout à votre honneur, rongés de près.

SEB

ABONNEZ VOUS

70 FRANCS D'ECONOMIE
PLUS LE HORS-SERIE "CONSOLE NEWS" EN CADEAU DE BIENVENUE!



En vous abonnant à **joypad** pour un an (11 numéros dont un double), vous réalisez une économie substantielle de **70 francs**, puisque vous ne payez que 260 francs au lieu des 330 que vous coûterait l'achat au numéro. **Et le port est gratuit !**

Mais ce n'est pas tout : **en cadeau de bienvenue, nous vous offrons le Hors-Série Consoles News**, d'une valeur de 40 francs, une bible indispensable qui recense 500 jeux sortis depuis un an sur toutes les consoles, avec un test du jeu, des notes, des photos...

Et c'est pas fini !

Vos PA sont bien sûr gratuites, mais SURTOUT PRIORITAIRES (tiens... j'ai déjà lu ça, quelque part.)

DEPECHEZ-VOUS!

Bulletin d'abonnement

à découper (ou à recopier) et à renvoyer à : **joypad**, 103 bd MacDonald, 75019 Paris.

Nom :...
Prénom :..
Adresse :...
Code postal :...
Ville :...
Tel (facultatif) :..
Age :...
Console :...

Ci-joint mon règlement de 260 francs par chèque à l'ordre de joypad

abonnement

goal

EDITEUR :
JALECO
GENRE :
SIMULATION DE FOOTBALL
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
2
CONTINUE :
Mots de passe
TEXTE EN ANGLAIS

Dans cette simulation de football vous aurez la chance de pouvoir participer, carrément, à la coupe du monde. Vous débutez en huitièmes de finale, et après avoir choisi la nationalité de votre équipe, parmi 16, vous vous retrouvez sur le terrain, dans le rond central, balle au pied. Un petit chiffre indique le joueur que vous dirigez. Vous pouvez le déplacer, le faire tirer de deux façons différentes, le faire sauter pour faire une tête, ou lui donner l'ordre d'effectuer un tackle. La vision du terrain est assez inhabituelle, regardez les photos, mais cette représentation s'avère efficace. Plutôt que de participer à la coupe du monde, vous pouvez entrer dans le tournoi professionnel américain, mettant en piste des équipes comme le Kansas, Chicago ou Boston. Ici, comme pour la coupe du monde, vous pouvez jouer seul, à deux l'un contre l'autre, ou à deux contre l'ordinateur. A la différence de la coupe du monde, ce tournoi est à élimination directe. Dernière option, la compétition de tirs. Vous dirigez un joueur dans la zone de but adverse, contre deux défenseurs et le goal. On vous passe la balle, vous devez marquer le but sans que l'adversaire ne touche la balle. Cinq essais à votre disposition, puis c'est au tour de votre adversaire, l'ordinateur compte alors les points.

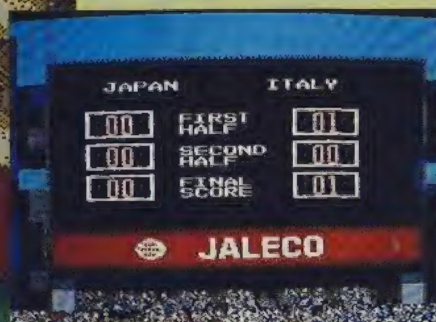


Le jeu en cours de match, avec sa visualisation si particulière. Peu d'indications à l'écran: le temps écoulé, et les flèches numérotées qui pointent sur les personnages que les joueurs dirigent. Une flèche marquée "1" pour le joueur 1, et "2" pour le joueur 2, bravo

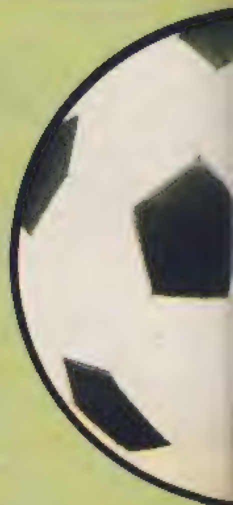

Une des options du jeu, les tirs au but. Le joueur sélectionne d'abord le footballeur qu'il souhaite diriger, puis la zone de but adverse apparaît, avec un collègue qui vous fait la passe, deux défenseurs et le gardien. Vous disposez de cinq actions, et chaque action est stoppée dès que l'adversaire vous touche ou intercepte la balle.







Dès qu'une équipe marque un but, une superbe séquence d'animation apparaît, en plein écran, où l'on voit un joueur courir les bras levés sur fond de scrolling très rapide, puis le tableau d'affichage apparaît, en scrolling, avec les gradins.





En mode Tournoi, la console affiche l'arborescence des matchs, et vous laisse choisir votre équipe. Les matchs étant à élimination directe, vous n'avez pas le droit à l'erreur.



En mode deux joueurs, l'un contre l'autre, chaque joueur choisit son équipe dans la liste des 16 pays prévus.



Un menu vous permet, après avoir sélectionné le mode un joueur, de jouer pour la coupe du monde, d'effectuer un tournoi, une compétition de tirs, ou de continuer une partie en récupérant tous vos points (mot de passe).



Si vous jouez la coupe du monde, vous devrez d'abord choisir votre équipe, parmi la liste des différents groupes. Chaque équipe est représentée par son drapeau.



J'avais vu ce jeu dans un salon il y a deux ans et je m'étais dit qu'il avait l'air super. En effet, la représentation du terrain en 3D isométrique, c'est vraiment une excellente idée. Seulement voilà, je n'avais pas pu y jouer à l'époque et ça change tout. Disons-le tout de suite, la jouabilité de Goal est archi-nulle et on est à des kilomètres de Kick Off, qui reste le modèle du genre. Ce qui est particulièrement frustrant, c'est que ce n'est pas le joueur le plus près de la balle que l'on contrôle, alors parfois un de vos joueurs prend la balle et lorsque vous bougez le joypad, c'est un autre joueur qui se déplace pendant que l'autre imbécile reste sur place et se la fait piquer. Les fans de foot ne sont pas gâtés sur la NES: Goal est le troisième foot sur cette console et ils sont tous médiocres !

AHL



Goal innove au moins un petit peu en matière de jeu de football sur ordinateur ou sur console. Il a plusieurs options, et notamment celle de compétition de tirs en gros plan sur le but adverse qui est assez intéressante. Malheureusement l'ensemble est gâché par une réalisation qui n'est pas à la hauteur. L'action n'est pas assez rapide, les scrollings ralentissent beaucoup les matchs, quand il y a trop de joueurs à l'écran ou quand on arrive en bout de terrain. Certains matchs sont quasiment injouables à cause d'une erreur toute bête: les couleurs des deux équipes sont trop semblables. Pas assez de possibilités pendant le match, celui-ci ressemble à une drôle de partie de ping-pong sur un terrain tout vert et avec des joueurs en short.

SEB

GRAPHISMES : 13

ANIMATION : 13

SON : 13

MANIABILITE : 7

GLOBAL : 51%

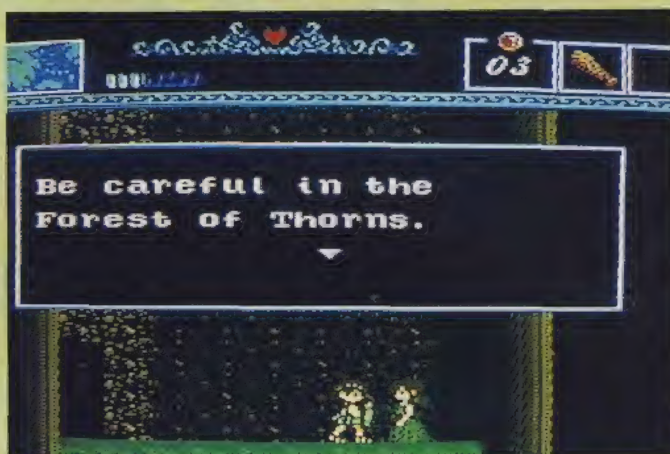
the battle of o

EDITEUR :	
NINTENDO	
NOMBRE DE NIVEAUX :	
9	
GENRE :	
AVENTURE/ARCADE	
DIFFICULTE :	
MOYEN	
NOMBRE DE JOUEURS :	
1	
CONTINUE :	
Mots de passe	
TEXTE EN ANGLAIS	
NOTICE EN FRANCAIS	

Orphée et Hélène se sont juré leur amour réciproque et éternel. Malheureusement, un jour, Hélène fut mordue par un serpent et mourut. La vie d'Orphée était foutue, il n'avait plus qu'à errer de village en village, les yeux remplis de larmes. Aphrodite, la déesse de l'amour, émue par cette histoire, vint en aide à Orphée, et lui indiqua qu'Hélène n'était pas vraiment morte, mais qu'elle se trouvait dans le monde des ténèbres. Hadès, le maître des lieux, avait décidé d'en faire sa reine tant Hélène était jolie. Orphée se mit en route, à la recherche du chemin qui mène au royaume d'Hadès. Les Dieux sont avec lui, ils l'aideront dans sa quête, ainsi que les trois nymphes qu'il doit retrouver, mais malheureusement les disciples et les monstres d'Hadès se dresseront aussi sur la route d'Orphée.



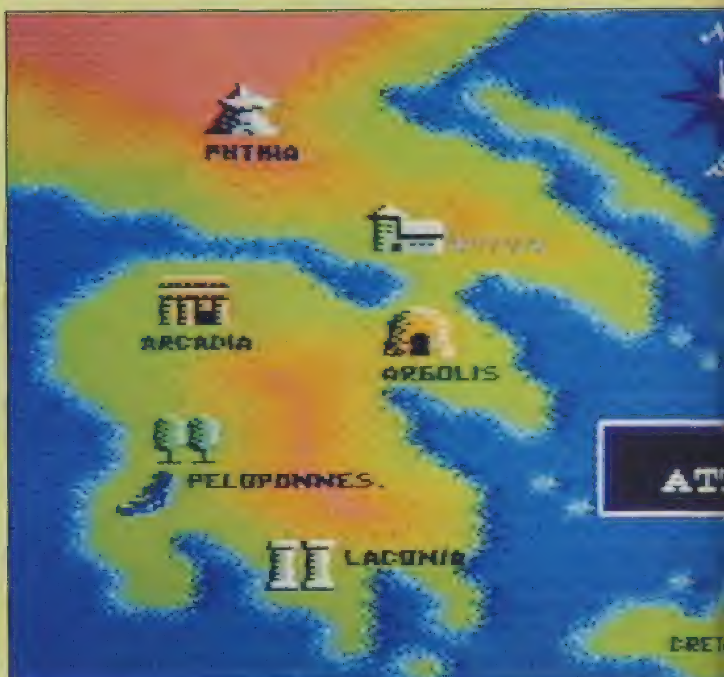
Dans chaque région que vous allez explorer, vous pourrez entrer dans des maisons, des grottes, des arbres creux. Certains de ces lieux abritent des personnages qui vous donneront des indications très précieuses pour accomplir vos missions.



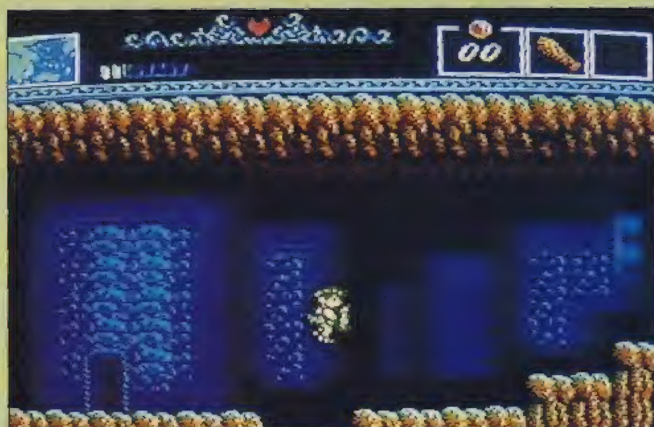


Dans chaque région, vous devrez lutter contre un disciple de Hadès. Si vous sortez du combat victorieux, vous pourrez alors vous prosterner devant un des dieux de l'Olympe, qui, dans sa grande bonté, vous donnera un mot de passe qui permet de reprendre le jeu dans la même région.





lympus



En Argolide, les cavernes comportent des trouées vertigineuses qui vous plongent au centre de la terre. Veillez à bien prendre votre élan pour sauter par dessus ces précipices.



Dans la région du Péloponèse, vous devrez retrouver votre chemin dans un véritable labyrinthe composé d'abres et de bosquets. Une hydre vit dans les marécages.



Si vous aimez les jeux d'arcade- aventure, The Battle of Olympus ne manque pas d'atouts pour vous séduire. Vous pouvez dialoguer avec de nombreux personnages qui vous fourniront de précieuses indications, mais les fans d'action auront également fort à faire pour repousser les attaques incessantes de toutes sortes de créatures. Quant à la réalisation, elle est très soignée et la représentation de l'action rappelle fortement les séquences en scrolling de Zelda II, mais avec des graphismes de meilleure facture. Un excellent jeu d'arcade-aventure, qui bénéficie du savoir-faire Nintendo.

AHL



Voilà un jeu comme Nintendo sait les faire. Il y a tout ce qu'il faut dans The Battle of Olympus: de l'aventure, les régions à explorer sont nombreuses et variées, et de l'action, partout vous devrez vous battre avec des ennemis de différents niveaux. Les graphismes sont réussis, assez fouillés, et les déplacements des personnages bien réalisés, rapides et fluides. La richesse du jeu est encore augmentée par le grand nombre d'objets, d'armes et de potions que l'on trouvera dans toutes les régions de la Grèce antique, et pour chaque niveau, un dieu et un monstre d'Hadès différent. The Battle of Olympus étant un jeu assez long à explorer, il y a bien sûr une option de mots de passe qui permet de reprendre le jeu dans une région donnée

Un bon jeu, donc, qui a en plus le mérite de reprendre les personnages de la mythologie grecque avec leur caractéristique, ce qui est un moyen comme un autre d'en apprendre sur le sujet.

SEB

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 15

SON : 14

MANIABILITE : 16

GLOBAL : 88%

Voici la carte de la Grèce, avec les huit régions que vous aurez à visiter. Chaque région dispose d'accès à d'autres régions, le tout formant un complexe qu'il est bon de reporter sur papier, de faire un plan. Votre but, la région du Tartare, n'est pas indiquée sur la carte, il faudra découvrir sa position précise.

turbo racing

Rassurez-vous, ce n'est pas votre voiture qui est en flammes, mais c'est votre turbo qui pête le feu.

EDITEUR :
DATA EAST
GENRE :
COURSE DE FORMULE 1
DIFFICULTE :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE :
SAUVEGARDE

Que se soit à 4 en épreuve contre la montre ou seul pour une saison complète, vous aurez à affronter dans ce jeu de course automobile, des adversaires sans scrupules qui savent conduire. Sur les 16 circuits internationaux qui vous sont proposés vous devez donc apprendre à gérer au mieux l'équipement de votre formule 1 pour vous classer dans les premiers. Cela vous permettra aussi d'augmenter les performances de votre véhicule. Driver vous aidera à tirer le maximum de votre bolide en vous indiquant les difficultés de chaque circuit, mais le volant sera entre vos mains et la course ne sera pas gagnée. Une panne sèche, faute de fuel ou de réparations, est si vite arrivée. La compétition sera dure en commençant ce grand prix avec une voiture aussi évoluée qu'une 2cv.



Nous les heureux possesseurs de NES et amoureux de vitesse (ça rime et je le savais même pas), on était pas tellement gatés question course de voiture. Aujourd'hui, avec Turbo Racing, on est presque comblé. Presque parce que la finition n'est pas totalement parfaite. Le tableau de bord est un peu pauvre par exemple. Par contre rien à dire sur la maniabilité, les bruitages ou les graphismes. Cependant, les sprites clignotent beaucoup trop, même pour une NES. Mais on s'habitue très vite et la griserie de la course reprend le dessus. La difficulté est au rendez-vous grâce au système de gestion de la voiture. Turbo Racing vous fera manger du kilomètre pendant longtemps.

RASTAFOO



Avant de vous lancer dans la course, écoutez les conseils d'un professionel. Driver est là pour ça.



Si votre turbo est à sec ou qu'il vous est demandé de réparer, il vous faudra vous arrêter au stand technique. Les techniciens s'affaireront plus ou moins vite selon les points que vous leur aurez accordé.



Les jeux de course de Formule 1 ne sont pas très courants sur Nintendo, l'arrivée de Turbo Racing enchantera donc les amateurs, d'autant plus qu'il est très réussi. La course elle-même est très rapide, et le maniement du véhicule est simplifié au maximum: accélération, frein, et direction. Mais c'est surtout tout ce qui entoure les courses qui enrichit Turbo Racing. En effet, le nombre d'options est assez considérable, cela va des réglages du véhicule au choix des circuits. Tiens, justement, bon point aussi, selon le circuit sur lequel on court, les graphismes de fond changent, c'est moins monotone. Toujours pour éviter la routine, vous pouvez en plus choisir différentes musiques de fond pour accompagner vos prouesses mécaniques.
Très maniable, donc, très rapide, aussi, Turbo Racing est, donc, un bon jeu de course qui a en plus l'excellente idée de posséder une pile intégrée à la cartouche, ce qui permet de sauvegarder ses parties.

SEB



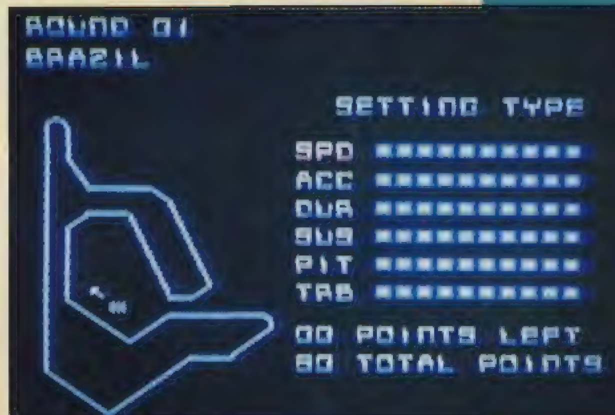
Comme vous pouvez le constater, vous n'êtes pas le seul à avoir un turbo.

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
SON : 16
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 88%



Vous pouvez commencer par le grand prix ou vous entraîner en épreuve contre la montre avec trois autres personnes, mais chacun son tour. Vous choisirez aussi si vous allez rouler sur une route déserte ou au côté d'adversaires qui feront tout pour vous gêner.

Répartissez les 20 points qui vous sont attribués au départ entre les six caractéristiques de votre auto: Vitesse, accélération, suspension, résistance aux chocs et rapidité d'intervention des techniciens. Profitez-en également pour jetez un dernier coup d'œil à la forme du circuit. Et GO!



captain skyhawk

Dans le niveau en Egypte, des volcans en éruption ont la fâcheuse tendance à sauter quand vous les survolez, il faut manier le manche à balai avec dextérité pour ne pas sauter en plein vol.

EDITEUR :	NINTENDO
NOMBRE DE NIVEAUX :	9 missions
GENRE :	ARCADE
DIFFICULTE :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	oui
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	1

Des extra-terrestres sont sur le point d'envahir le monde. Ils ont déjà construit quatre bases secrètes à différents endroits du globe, ainsi qu'une station spatiale en orbite autour de la terre. Les bases terrestres pompent et renvoient de l'énergie à la base spatiale qui, quand elle sera suffisamment chargée, se contentera de détruire la terre d'un puissant rayon laser.
Les savants de la planète sont en train d'élaborer un puissant canon à neutrons qui vous permettra, vous et votre avion de chasse, de détruire la base spatiale des extra-terrestres, et donc de détruire le monde. Malheureusement ces savants n'ont pas tout à fait fini, et ils ont encore besoin de certains matériels que vous devrez larguer dans leurs bases secrètes.
Plusieurs missions vous attendent, donc, en plusieurs endroits de la terre: destruction des quatre bases ennemies, et largage des caisses de matériel pour les savants.
Ensuite, si vous avez tout réussi, vous pourrez accéder à la mission finale, qui consiste en la destruction totale de la station orbitale. Dans chaque mission vous lutterez contre les équipements ennemis: les tanks, les lance-missiles, les hélicos, toute une armée dont le seul but est de vous détruire.



Les combats ont lieu dans un scrolling 3D très réussi. Votre avion se déplace à gauche, à droite, mais aussi en altitude, le danger étant de ne pas s'écrabouiller sur les collines



Une des quatre bases extra-terrestres. Là, le scrolling s'arrête, et vous devez tirer sans arrêt sur les différentes parties de la base.



La séquence de combat qui vous mène d'une région du monde à votre module de téléportation dans une autre région. Les avions vous foncent dessus, vous pouvez tirer normalement ou envoyer des missiles, en nombre limité.

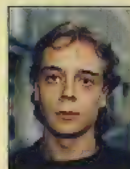


La base qui vous téléporte d'une mission à une autre. Elle tourne sur elle-même, vous devez donc viser juste pour entrer en son centre.

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 82%



Le trou dans le sol entouré de flèches représente les bases secrètes des savants. Vous devez les survoler, et larguer le matériel au bon moment. Si vous ratez, vous resterez dans le tableau jusqu'à ce que touchiez au but.



Ce jeu de Nitendo mérite peu de reproches au niveau technique. La 3D isométrique est très bien faite et l'animation est fluide à souhait. La représentation à l'écran est d'ailleurs assez originale. Des graphismes agréables, une bonne animation: que demander de plus à un jeu ? Eh bien, on pourrait attendre un jeu un peu plus palpitant. En effet, Captain Skyhawk ne vous abîmera pas les nerfs. Malgré un grand nombre de missions, l'action se révèle très vite lassante et répétitive. Il ne manque pas grand chose pour que ce programme soit une réussite, mais il n'offre pas assez d'intérêt de jeu.

RASTAFOO



Sous ce shoot'em up d'allure classique se cachent quelques innovations intéressantes. Tout d'abord les programmeurs ne se sont pas contentés de décliner les phases de scrollings verticaux à l'infini, en changeant juste les décors, ils ont rajouté des combats aériens dans le style de ceux d'Afterburner, ainsi qu'une séquence d'arrimage qui demande une grande dextérité.
Les scrollings sont bien faits, très fluides, et la largeur de l'écran de jeu est plus grande que ce que l'on visualise, ce qui permet des scrollings latéraux en plus des verticaux.
Captain Skyhawk est donc un bon shoot'em up, sans originalité débordante, mais avec quelques efforts d'innovation intéressants, ainsi qu'une bonne réalisation technique.

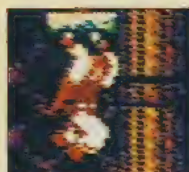
SEB

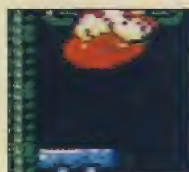
ATTENTION DOSSIER COMPLET
DU JEU DANS LES PAGES SUIVANTES!!!!

quantum fighter

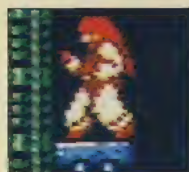
EDITEUR :	HAL LABORATORY
TAILLE CARTOUCHE :	2 MEGA
NOMBRE DE NIVEAUX :	6
GENRE :	PLATES FORMES
DIFFICULTE :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	2
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	NON

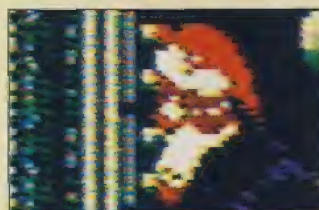
Année 2599, l'ordinateur du ministère de la défense chargé de protéger notre planète a été contaminé par un de ces satanés virus en constante évolution. Un seul homme (vous), le colonel Scott O'Connor, a le courage de risquer sa vie, en testant sur lui un nouveau système de transfert, il va se convertir en données, puis se rassembler à l'intérieur de l'ordinateur devenu fou, et combattre toutes sortes de mutants dans six sections différentes. Pour réussir votre mission vous disposez de plusieurs armes dont une assez originale qui vous permet d'utiliser vos cheveux comme fouet. Au cours de votre progression vous pouvez récupérer de la dynamite, un canon à fusion, différentes bombes et un Bolo (machette des Philippines). Faites-en bon usage car votre mission s'annonce difficile!





Le personnage a la possibilité d'effectuer des sauts périlleux, en s'accrochant sous une plate-forme il tourbillonne sur lui-même et se retrouve debout dessus.



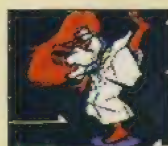


Il est capable de s'accrocher aux parois les moins praticables.



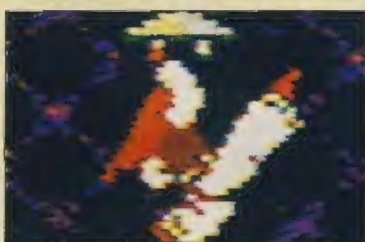
Voila un jeu bien agréable qui me rappelle un hit nommé Batman. Le style de jeu est assez semblable, les décors riches, et le personnage très maniable, d'une souplesse exemplaire. Il effectue des sauts, rotations, rattrapages, coups de pied en vol à faire pâlir le vengeur masqué. Les armes disponibles sont assez efficaces, il vous est possible de ramasser des munitions ou des points de vie en tuant vos ennemis mais il vous faudra quand même beaucoup de réflexes. Un excellent jeu de plate-formes.

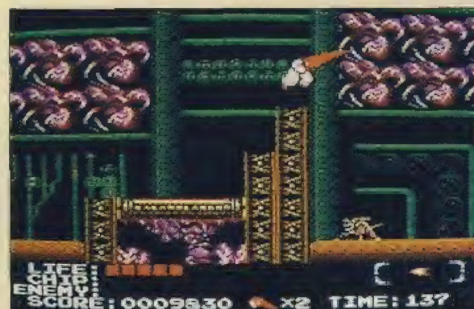
STÉPHANE



Vous pouvez donner de puissants coup de pieds lorsque vous êtes suspendu à une plate-forme.

GRAPHISMES :	**15**
ANIMATION :	**17**
SON :	**13**
MANIABILITE :	**17**
GLOBAL :	**92%**



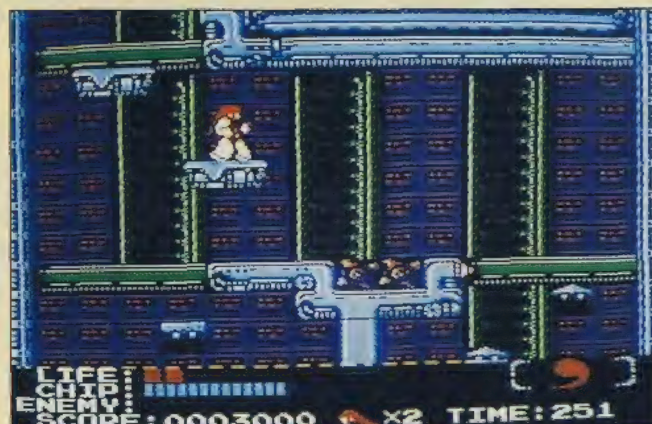


Sa principale arme est assez originale, ce sont ses cheveux qu'il utilise en guise de fouet!



Si vous avez aimé Batman, Quantum Fighter est un jeu pour vous. Mais attention, si je vous dis cela, il ne faut pas croire que ce n'est qu'un simple remake de Batman, c'est juste que ces deux jeux ont un petit air de famille, notamment au niveau des graphismes et des couleurs. C"est un jeu de plates-formes bourré d'action et qui ne manque pas d'originalité, le type même du jeu qui vous retient devant votre écran pendant des heures. Les parties s'enchaînent et on n'arrive pas à éteindre la machine.... Il faut aller plus loin, il faut le terminer! De plus, la réalisation est très soignée et surtout, la maniabilité est parfaite. Super!

AHL





Premier niveau, les principaux ennemis sont des mutants et des têtes cracheuses de boules de feu.







Le boss de fin du premier niveau est relativement facile a éliminer: attendez qu'il prenne son envol, puis dès qu'il redescend, frappez-le à plusieurs reprises, il se stabilisera et lancera un rideau de flammes. Sautez pour l'éviter et recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il meure.





Le boss du deuxième niveau est un robot qui se sépare en deux si vous ne le tuez pas assez rapidement. Il lance également des rayons qui se stabilisent un instant avant de se ruer sur vous.



Quantum Fighter est miniaturisé puis transféré dans l'ordinateur du Ministère de la Défense, lui seul peut détruir les virus!





Le deuxième niveau comporte des chutes d'eau qu'il faut éviter sous peine d'être emporté et de tomber sur les pics du dessous.

Allez, un peu de courage, il n'en reste plus que quatre!



Attention aux pointes qui sortent des plate-formes.



Sautez au-dessus des étincelles qui sortent de la trappe.



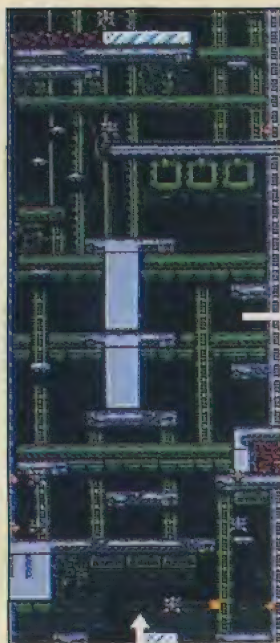
Sautez en bas à droite du mur et posez-vous sur le rebord.

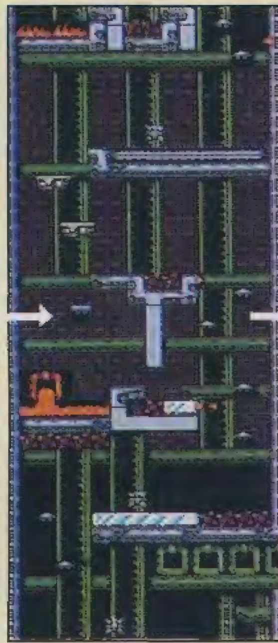


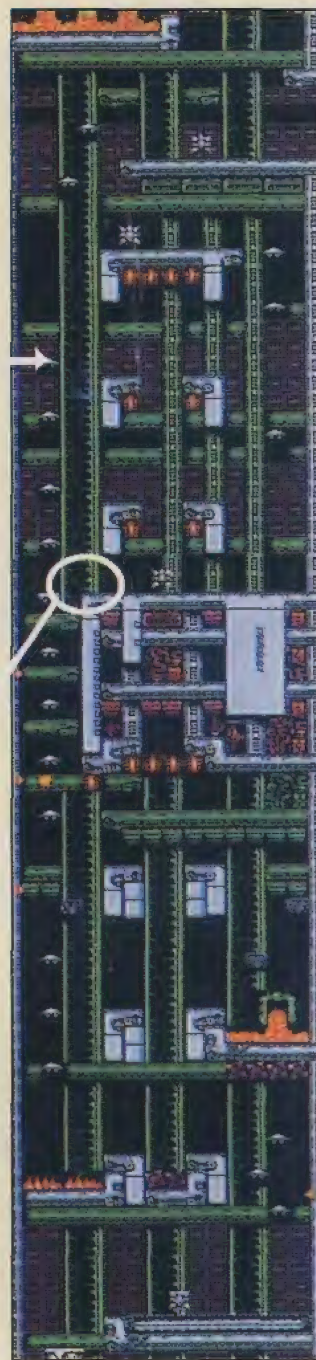
Sautez maintenant à gauche pour attraper la vie supplémentaire.















Détruisez cet ennemi, vous obtiendrez encore une vie supplémentaire. Bande de veinards!



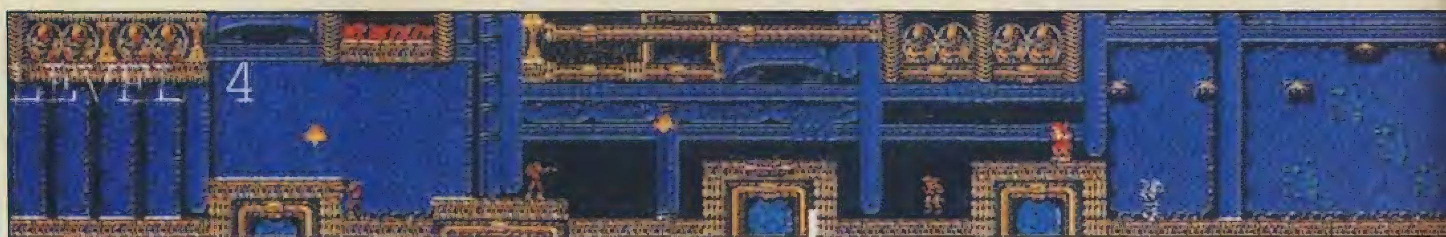
Il y a quelques endroits peu évidents à passer dans ce niveau. Ici, quand vous vous posez sur cette plate-forme, vous devez vous placer sur le côté gauche pour éviter les pics.

Pour détruire ce boss il faut se placer face à lui, puis sauter au sommet de sa tête et tirer en continu jusqu'à sa destruction totale.

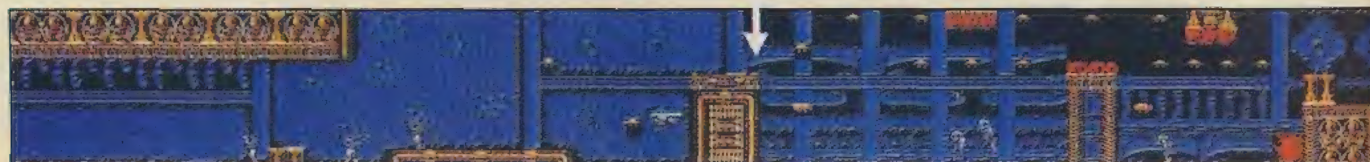


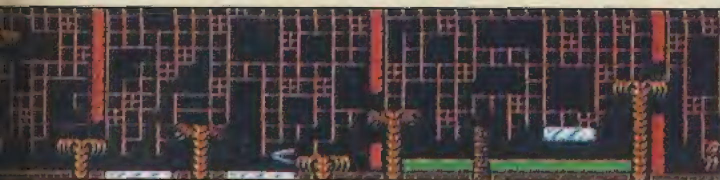
Le combat final se déroule en deux phases. La premiere nécessite l'utilisation des boules de feu, la seconde celle du bolo.

























Après avoir tué cet ennemi, prenez la vie supplémentaire, elle vous sera bien utile pour continuer l'aventure!

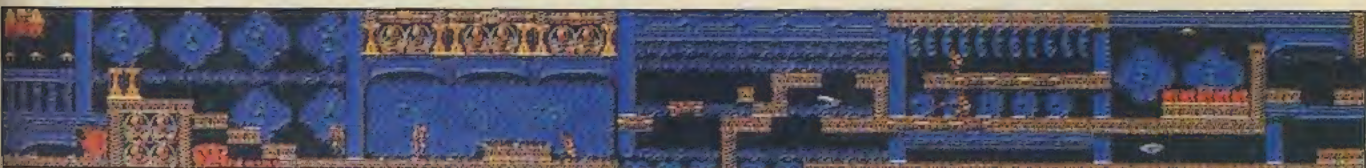






Utilisez l'arme à trois tirs, c'est votre seule chance pour passer ces endroits.







Dans cette salle se trouvent les bottes d'Elven, un des objets principaux à récupérer, elles vous permettent de sauter plus haut. Le personnage s'apprête à poser un bloc sur la tête de l'ennemi pour lui sauter dessus, atteindre le tapis roulant, et ramasser les bottes.



En orange: un crédit. Si vous le ramassez, et que vous perdez vos vies plus tard, le jeu vous proposera de reprendre dans cette même pièce.

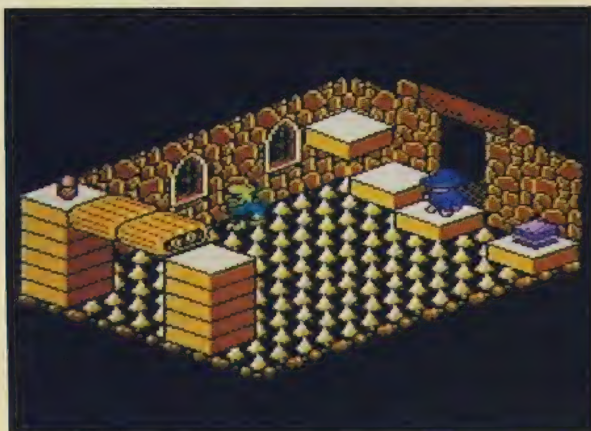
solstice

EDITEUR :
NINTENDO
MACHINE :
N.E.S.
NOMBRE DE NIVEAUX :
plus de 250 salles
GENRE :
AVENTURE/ARCADE
DIFFICULTE :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : oui
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

Morbius le maléfique est sur le point de devenir le maître du monde, rien que ça. Il a enlevé la belle princesse Eleanor d'Arcadie pour la sacrifier aux forces de l'Ombre. Il ne vous reste plus beaucoup de temps pour la délivrer, vous devez vous enfoncer dans le terrible château de Kâstleröck, le repère de Morbius, afin de récupérer les six morceaux du sceptre de Demnos, éparpillés dans le château. Une fois reconstitué, le sceptre vous donnera la force suffisante pour affronter Morbius lui-même, et affronter la belle.

Mais malheureusement, avant d'arriver au combat final, vous devrez déjouer un nombre de pièges incalculable, vous devrez lutter contre les très nombreux monstres, au service de Morbius, qui traînent un peu partout dans le château. Dans certaines salles, vous pourrez ramasser des crédits, qui, lorsque vous mourrez, vous permettront de reprendre la partie à l'endroit même où se trouvait le crédit.

Le premier morceau du sceptre que vous pourrez récupérer se trouve dans cette pièce. Là encore il faut poser un bloc sur la tête du monstre qui se promène pour l'atteindre.





A tout moment du jeu vous pouvez accéder à cet écran en appuyant sur Select. Une carte vous est présentée, avec votre position, et quelques pièces voisines et leurs accès, ainsi que les objets que vous possédez et le niveau du contenu de vos potions. C'est ici que vous choisissez la potion en cours, que vous pouvez utiliser dans le jeu en appuyant sur Start.

nintendo|tests



Dans les grottes, et ailleurs, vous tomberez sur des téléporteurs qui vous emmènent ailleurs. Il suffit de se placer sous le casque plein de tuyaux.



Une technique simple permettant de passer de l'autre côté du mur, on empile les briques. A noter que vous ne pouvez transporter les objets d'une pièce à l'autre.



De temps en temps vous aurez la chance de récupérer des potions de différentes couleurs. Celles-ci viennent remplir vos potions à vous, et vous permettent d'utiliser les différentes magies.



Autre objet primordial, la clé magique, qui permet de porter les objets, de les empiler pour passer certains murs.



Dans certaines pièces, comme ici, vous pourrez récupérer des vies, symbolisées par un petit chapeau bleu. Seulement, il est souvent difficile de les ramasser, il ne s'agirait pas de perdre une vie pour en gagner une.

GRAPHISMES : 16

ANIMATION : 15

SON : 18

MANIABILITE : 17

GLOBAL : 92%





La Nes ne disposait d'aucun jeu de ce type, alors Solstice est vraiment le bienvenu, d'autant plus que c'est une réussite complète. C'est un programme idéal pour les joueurs complets, car il fait autant appel à l'habileté qu'à la réflexion. Moi qui ne suis pas fan de ce type de jeu , j'ai été séduit par ce jeu. Le personnage répond parfaitement bien et si l'on se plante, c'est que l'on a fait une erreur de timing ou que l'on a manqué de précision.
D'autre part, il faut parfois se creuser sérieusement les méninges pour progresser. Ajoutez à cela de nombreuses petites idées originales et vous obtenez un jeu très prenant dont on ne se lassera pas de sitôt.

AHL



La représentation graphique de Solstice est très originale pour la console Nintendo, on n'a pas l'habitude de voir des jeux en 3D isométrique. Espérons que l'expérience sera renouvelée, car le résultat qui nous est donné est vraiment concluant. Les graphismes sont mignons, beaucoup d'éléments de décor qui changent, on passe des salles du château à la forêt, en passant par les grottes; le personnage répond admirablement aux ordres que vous lui donnez, et c'est très important pour ce genre de jeu qui nécessite souvent des déplacements au pixel près.
La musique qui accompagne le jeu est tout simplement géniale. Une composition médiévale superbe qui incite à laisser la console allumée en permanence avec le son à fond histoire de couvrir la chaîne stéréo du voisin.
Solstice dispose de plus de 250 salles, ce qui fait, je vous l'assure, un bon paquet d'heures de jeu, d'autant plus que certains pièges particulièrement difficiles vous retiendront un bon paquet de temps aussi. Une réserve, tout de même, mais ce n'est pas une critique, ce jeu ne conviendra pas aux fans du joystick massacreur, dans Solstice il faut de la patience... beaucoup de patience.

SEB

spriggan

EDITEUR :
NAXAT SOFT
NOMBRE DE NIVEAUX :
9
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : infini
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
4

Spriggan est le sixième volet de la série des Aleste. Une nouvelle génération de combattants est là, prête à faire face à une nouvelle menace. Cette fois-ci, les "bad guys" ont fait tomber sur la base de nos pauvres héros un déluge de météorites. Un acte aussi ignoble méritait des représailles immédiates et destructrices. C'est le branle-bas de combat général et tout le monde est impatient d'en découdre. Ça va faire des dégâts chez les aliens...

Spriggan utilise à fond les bonnes vieilles recettes qui font les shoot'em up mémorables: sprites en légion, options en pagaille et boss de fin gigantesques. Une option intelligente permet de faire des parties spéciales uniquement pour battre les high scores.



Niveau 1

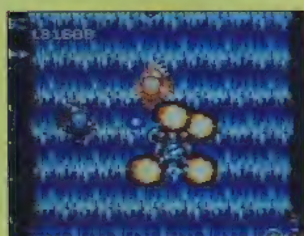

Niveau 1 Boss


Niveau 4

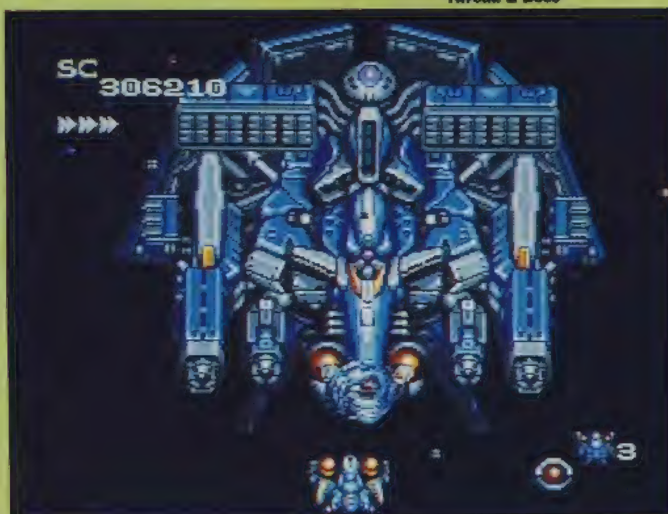


Niveau 4 Boss

Niveau 2




Niveau 2 Boss

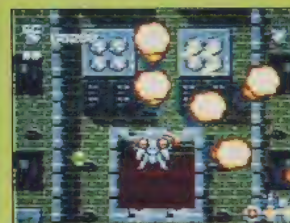


Niveau 7 Boss









Les concepteurs de Spriggan ont totalement innové dans le domaine des options de tir. Dans ce jeu, vous obtenez les différentes armes par combinaison de trois boules d'énergie. Et quand on sait qu'il y a quatre types de boules (l'eau, l'air, la terre et le feu), un simple calcul mental permet de se rendre compte du nombre incroyable d'armes disponibles!



Si les shoot'em up commencent à être nombreux sur le CD rom NEC, il faut bien reconnaître que la plupart sont plutôt décevants, compte tenu des capacités de la machine. Fort heureusement, Spriggan se détache du lot : c'est un programme qui décoiffe! L'animation est rapide, les boss sont superbes et les aliens sont teigneux à souhait. Bref, tout est fait pour séduire les fans du genre, d'autant plus que le système d'armes supplémentaires est vraiment original. Si vous possédez un CD rom, n'hésitez pas.

AHL





Niveau 6

GRAPHISMES : 18

ANIMATION : 18

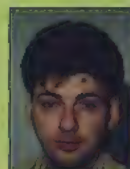
SON : 19

MANIABILITE : 18

GLOBAL : 93%



Niveau 6 Boss



Grave, ce jeu est grave. Non pas qu'il est mauvais, oh non, loin de moi cette pensée. Il est tout simplement grave pour votre santé. Attention, avec Spriggan, je vous aurai prévenu ! Si vous avez des crises la nuit, en criant : "attention, à droite, non à gauche, allez, tire-lui dessus", vous aurez tout compris: ce Shoot'Em Up est diabolique. Les sprites semblent être en nombre illimités, les armes que vous pouvez choisir sont incroyablement spectaculaires, les décors nombreux sont presque tous somptueux, les monstres sont génialement imaginatifs, bref, avec Spriggan, on ne s'ennuie pas. Comme en plus les musiques laser sont elles aussi assez fabuleuses, ce jeu de tir devient incontournable aux possesseurs de CD Rom.

I'm DESTROY

Niveau 3



Niveau 3 Boss



Niveau 5





Niveau 5 Boss

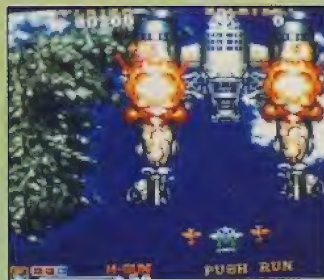


Les acharnés du joystick vont être comblés. Outre la partie normale, deux tableaux inédits sont à leur disposition pour faire un maximum de points ou bien pour tout exploser en un minimum de temps. Bien sûr, les high scores sont sauvés en backup sur le CD Rom.

CD ROM







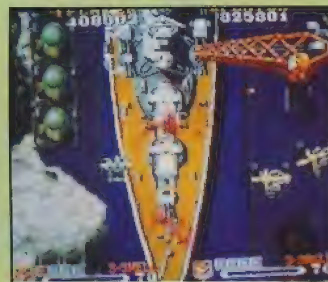


1941

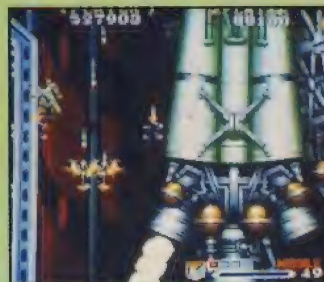
EDITEUR :	HUDSON SOFT
TAILLE CARTOUCHE	4 mega
GENRE :	SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1 OU 2
CONTINUE :	2
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	4

1943, 1942, 1941! L'action s'intensifie au fur et à mesure que l'on remonte dans le temps. Ça cartonne sec dans ce passé alternatif où les Américains pourchassent les Japonais dans les îles du Pacifique dès le début des années 40. Aux commandes de votre petit coucou, vous allez devoir détruire les formidables machines de guerre inventées par nos amis nippons. Eh oui! Aussi bizarre que cela puisse paraître, les méchants ont les yeux bridés et les héros sont 100% américains. Mais de toute manière, vous n'aurez pas le temps de regarder vos adversaires dans le blanc des yeux! Avec tous les ennemis qu'il faut détruire, un deuxième pilote ne sera pas de trop pour venir à bout des six niveaux et provoquer la défaite des guerriers du soleil levant...





Les îles Fidji regorgent de Japonais! Remontez le fleuve jusqu'au port principal nippon. versaire coriace qui préfère mourir plutôt que se rendre...





Détruisez la super fusée avant qu'elle ne décolle. Ensuite partez en Europe libérer notre leurs dernières cartes et les armes secrètes sont sorties des hangars. Il va falloir faire faire passer des nuits blanches...



1943 sur la PC Engine était vraiment assez nul, mais ce n'est heureusement pas le cas de 1941. Bien sûr, le jeu n'est pas particulièrement original mais les amateurs du genre y trouveront leur compte. L'action est soutenue, ça bouge vite et bien, les graphismes sont très agréables et on se prend tout de suite au jeu. On pourrait pinailler en disant que ce programme ne tire pas vraiment parti des capacités de la SuperGrafx, mais les jeux sont si peu nombreux sur cette console qu'il ne faut pas faire la fine bouche, d'autant que celui-ci a vraiment la pêche.

AHL

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
SON : 18
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 83%

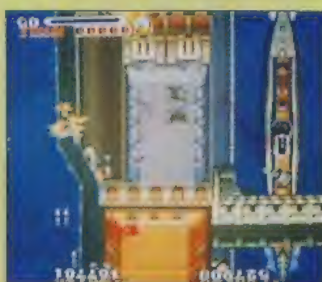


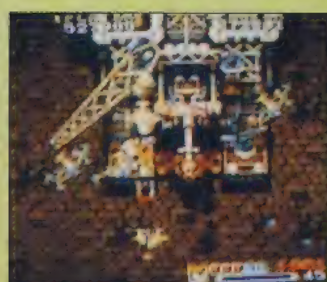




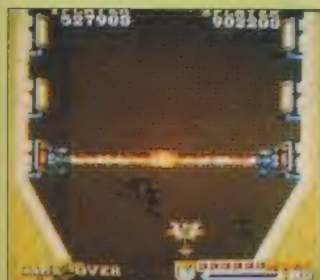


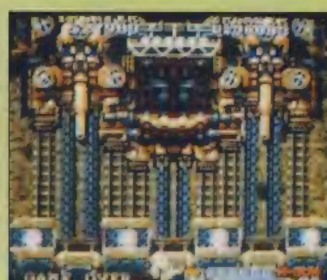
Pearl Harbor! C'est la débandade. L'attaque surprise des Japonais a mis en déroute la quasi-totalité de la flotte américaine. Essayez de réduire les dégâts en éliminant le plus possible d'assaillants. Il va falloir qu'ils payent pour leur traîtrise. Ils ont commencé la guerre mais c'est vous qui allez la terminer !



Faites sauter les barrages, ils ne doivent pas recommencer leurs raids contre les Etats-Unis. Leur navire général armé jusqu'aux dents attend votre venue dans les docks. Un ad-

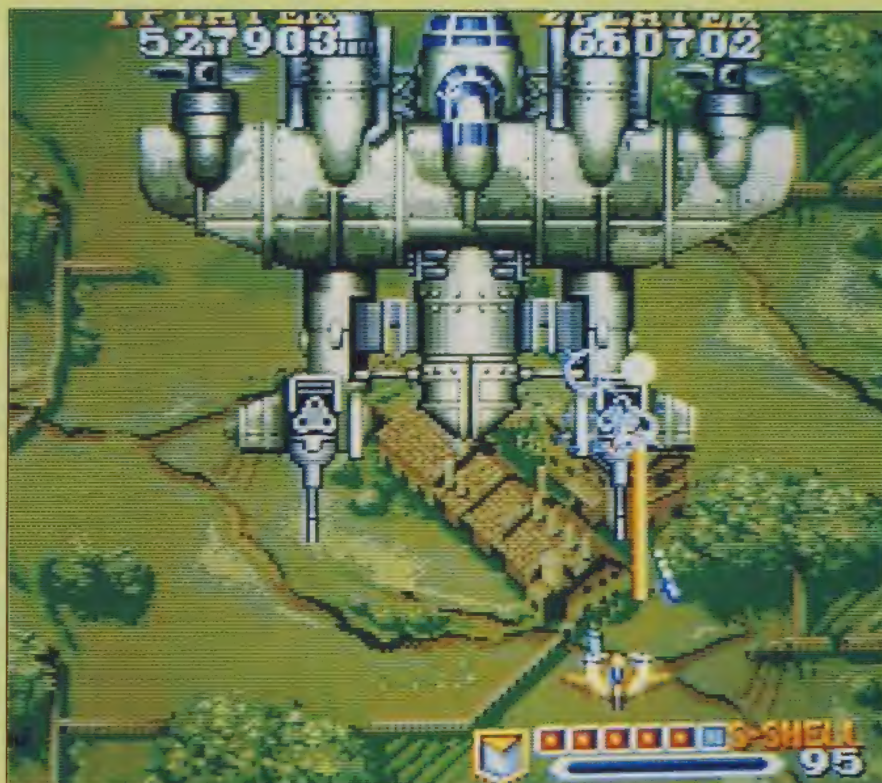


bonne ville de Paris asservie par les nazis. Une occasion comme une autre de découvrir Paris by night...Le dernier bastion de résistance nippone va bientôt tomber. Les Japs jouent face à un véritable déluge de flammes et d'acier avant de pouvoir affronter le Boss ultime: un monstre mécanique gigantesque, une machine à tuer cauchemardesque qui va vous



Si dans son déroulement 1941 n'a rien de bien exceptionnel, il s'agit en effet d'un Shoot'Em Up à scrolling vertical sur plusieurs plans, sa réalisation est tout bonnement superbe. Lorsqu'en pleine bagarre on rencontre un nuage ou un bout de terre, on tombe en admiration devant le faste des couleurs déployées ici. De plus les graphismes sont hyper-fins et détaillés, on a enfin vraiment l'impression d'être sur une machine haut de gamme. Bien meilleur au niveau graphique que n'importe quel jeu sur Megadrive par exemple, 1941 propose également au joueur des sprites énormes qui bougent remarquablement et une option deux joueurs toujours aussi alléchante lorsqu'il s'agit d'un Shoot'Em Up. En fait les seuls reproches que l'on peut faire à cette production d'Hudson se situent sur le plan sonore, en dessous de ce qu'on espérait, et sur le thème même du jeu, car les jeux de tir à scrolling vertical on commence à en avoir par-dessus la tête. A part cela, vous l'aurez compris, tout est admirable.



J'm DESTROY

F1-circus 91

EDITEUR :	NICHIBUTSU
NOMBRE DE NIVEAUX :	16 CIRCUITS
GENRE :	COURSE F1
DIFFICULTE :	DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	PASSWORD
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	1
TEXTE MI JAP ET ANGLAIS	

F1 Circus 91 est, pour ceux qui ne comprennent pas tous les mots, donc, un jeu de course de... de... oui, bravo, de F1, c'est-à-dire de Formule 1. Bien que ce ne soit pas une simulation, mais un jeu d'arcade, les programmeurs ont poussé sur le réalisme, et tout l'environnement d'un championnat du monde de Formule 1 est pris en compte, tout. Les 16 grands prix officiellement inscrits au championnat du monde sont présents dans le jeu, avec des tracés identiques à la réalité, ainsi que les décors. Mais aussi le travail du stand, avec les réparations en cours de course, les essais pour se qualifier et bien se placer sur la grille de départ, ainsi que les réglages et les choix d'équipement de votre véhicule, pneus, ailerons, direction, suspension.

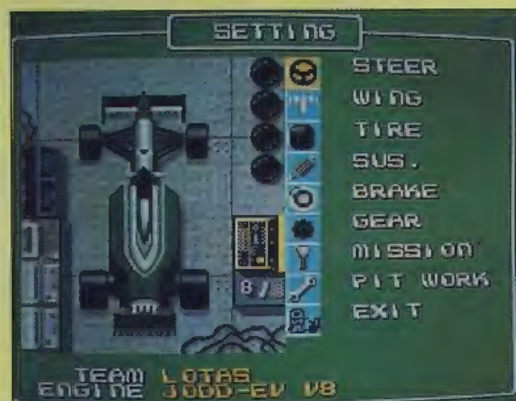
Toute l'ambiance d'un championnat du monde de Formule 1 est là, et même vos adversaires ont des noms qui rappellent étrangement des pilotes célèbres. Reste à faire entrer le vôtre sur les tablettes des records.



En pleine course, comme vous le voyez, il arrive que les accrochages soient enfumés. Si vous appuyez sur le bouton de pause, tout ce qui est à l'écran se fige, et les noms des coureurs s'affichent à côté de leurs voitures. Utile pour savoir le nom de celui qui vient de vous faire une queue de poisson.



Sur la grille de départ, dans un scrolling vertical angoissant, on vous montre les différents concurrents, avec leurs noms. Votre place de départ dépend du temps que vous avez effectué lors des qualifications.



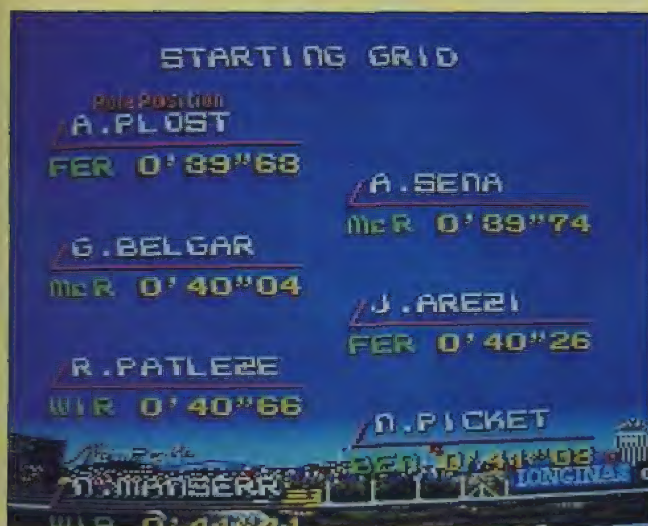
Il est possible de régler de nombreuses choses sur votre véhicule, avant le départ: la direction, les ailerons, les suspensions, les pneus, les freins, les transmissions, les vitesses, et d'indiquer si les réparations au pit sont automatiques ou manuelles.



Au vu de l'épaisse fumée marron qui s'échappe de l'arrière du véhicule, il est temps de rentrer au stand. Quand vous êtes à proximité de celui-ci, un rectangle marqué "P" s'affiche à l'écran.



Une fois le véhicule au stand, les hommes s'affairent autour de votre voiture. Tout est animé, on les voit retirer le carénage, changer les pneus, lever le véhicule. Le chrono continue à s'écouler à l'écran. En course, il convient de ne pas s'arrêter trop souvent, et donc de ménager sa voiture, pour ne pas perdre de temps.



Après les qualifications, les temps de chaque coureur sont indiqués, avec leur place sur la grille de départ. Les Japonais, ayant un humour hilarant et n'ayant pu obtenir les autorisations nécessaires pour afficher les noms des pilotes célèbres, les ont modifiés, fort comiquement il est vrai. Ainsi, Prost devient Plost et Patrese devient Patleze. Ah! Oh! Ah! Oh! Oh!



En fait lorsqu'on connaît F1 Circus tout court, on se rend compte que cette séquelle n'apporte que très peu d'éléments nouveaux. Certes au niveau des options, du choix des moteurs, des écuries, des problèmes durant la course, F1 Circus'91 est plus complet que la première version de cette course automobile. Mais, à part cela il n'y a pas réellement grand chose de nouveau. Evidemment et tout comme la première partie de cette réalisation de Nichibutshi la partie technique est parfaite. Le scrolling multi-directionnel est par exemple un modèle de rapidité, seuls des Shoot'Em Ups comme la trilogie de Gunhed arrivent à rivaliser en vitesse avec celui-ci.

Superbe au niveau de la réalisation, F1 Circus'91 décevra cependant peut-être les fanas de Formule Un qui auront du mal à s'habituer au système de vision de la piste.

J'm DESTROY



Les pilotes amateurs d'étendues d'herbe pourront flâner à leur gré, le long des circuits, pour faire vibrer leur corde bucolique intime.



Tout le long de chaque course, avant chaque virage, l'orientation du tournant à venir est indiquée, dans un carré, ainsi que son intensité: en jaune si le virage est simple, en rouge s'il est difficile à négocier. Cela permet au joueur d'anticiper un peu.





Jouer à F1 Circus 91 est un vrai sport, dans le sens où il faut s'entraîner des heures et des heures pour arriver à quelque chose, en l'occurrence pour réussir à se qualifier aux différentes courses. F1 Circus est vraiment très difficile, réservé aux pros du volant, aux rois de la concentration.
Les graphismes du jeu sont vraiment superbes, et d'un réalisme très poussé. Mais ce n'est pas tout, les bruitages aussi vous mettent parfaitement dans l'ambiance de la course, et les différentes musiques accompagnant le tout donnent la petite note guillerette qu'il fallait.

Rien à dire pour ce qui est du côté technique, ou plutôt qu'il est quasiment parfait, les scrollings vont à une vitesse folle, très impressionnant.
F1 Circus 91 est donc un très grand jeu, mais à ne conseiller, malheureusement, qu'aux joueurs plutôt doués, ou prêts à s'entraîner longtemps.

SEB

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
SON : 18
MANIABILITE : 18
GLOBAL : 90%

final soldier

EDITEUR :	HUDSON SOFT
NOMBRE DE NIVEAUX :	7
TAILLE CARTOUCHE :	4 méga
GENRE :	SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
CONTINUE :	Illimité
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	3

Le descendant de l'héroïne de Super Star Soldier prend à son tour les armes pour combattre la nouvelle menace qui plane sur la terre. Cette fois-ci, il pilotera le Final Cesar, le fleuron de la nouvelle génération de vaisseaux à conception variable. Un petit tour chez les spécialistes en armement pour choisir son style de destruction et le voilà prêt à en découdre avec les ennemis les plus mortels. En cours de partie, des petits modules kamikazes viennent nourrir sa puissance de feu jusqu'au moment où ils exploseront en gerbes d'énergie qui balayeront tout l'écran. Un gadget tout à fait efficace contre des ennemis qui ont eu toute une vie pour préparer leur vengeance...







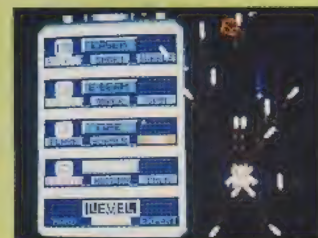
Pour vous aider à combattre les forces du mal, vous disposez de quatre armes à puissance variable que vous récupérez en détruisant des vaisseaux bonus.





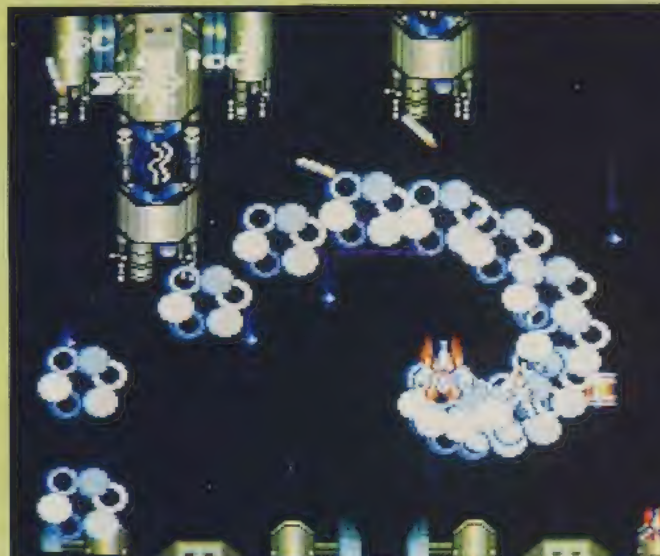
Au début du jeu un tableau d'options vous permet de paramétrer totalement les effets de ces quatre armes additionnelles que vous trouverez tout au long des sept niveaux. Ce qui fait un choix total de douze armes. Un plus intelligent qui permet de personnaliser sa partie et de répondre aux goûts de tous les joueurs (regardez un peu la taille du spear laser!).





Vous pouvez sacrifier vos modules en les transformant en méga bombe qui détruira tous les ennemis présent à l'écran.











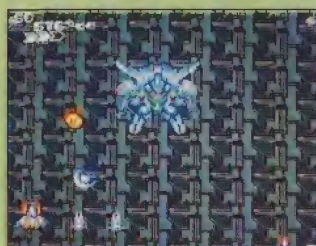
Hudson nous présente le troisième épisode de la saga de Gunhed. Il s'agit à nouveau d'un shoot 'em up à scrolling vertical et si la réalisation est toujours aussi efficace, il faut bien reconnaître que Final Soldier n'apporte pas grand chose de neuf... Mais il est bien difficile de renouveler le genre. La seule véritable innovation repose sur la possibilité de customiser les différentes armes supplémentaires, ce qui est assez intéressant. Il n'y a rien à redire, sauf que les amateurs disposent déjà d'un bon nombre de programmes de ce type dans leur ludothèque, mais résisteront ils à la tentation de casser de l'alien une fois de plus ? Personnellement j'ai craqué, mais ce n'est pas une référence car je frôle rapidement la dépression dès que je n'ai pas ma dose de combats galactiques.

AHL



Passée depuis Gunhed maîtresse en Shoot'Em Up à scrolling vertical, la PC Engine récidive une nouvelle fois avec Final Soldier. Si vous aimez les jeux dans lesquels vous ne vous posez pas de questions, dans lesquels vous tirez sur tout ce qui bouge sans vraiment avoir d'autre souci que de dégommer l'autre sans vous faire dégommer, alors vous allez adorer Final Soldier à sa juste mesure. Techniquement ce jeu d'Hudson Soft est un véritable petit bijou, les décors sont variés et bougent à la perfection, l'animation est fluide et aussi rapide qu'Alain lorsque l'heure du bouclage a sonné (c'est donc bien speed!). Même au niveau sonore on est séduit par cette réalisation qui une fois de plus démontre les capacités de la petite NEC dans ce style de jeu.

J'm DESTROY



GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 18

SON : 17

MANIABILITE : 19

GLOBAL : 90%

super long no

EDITEUR :
TAITO
NOMBRE DE NIVEAUX :
7
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE :
Passwords
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
3

La vie d'un goblin de la campagne est des plus paisibles. Much-Much ne faisait pas honte à sa réputation de goblin feignant, et à l'instant même, alors que l'après-midi est déjà bien entamé, il dort encore, dans son petit lit, dans sa petite maison, au milieu de cette grande forêt.

Ce n'est pas aujourd'hui que Much-Much battra son record de sommeil, les coups violents qui viennent d'être frappés à sa porte, ont, malgré son sommeil lourd, réussi à le décoller du lit, et à l'engluer au plafond. De surprise.

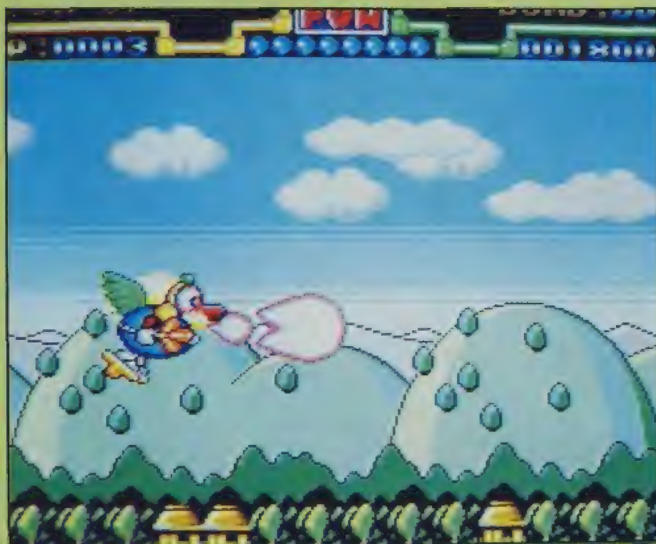
Ces coups viennent de Nanar le renard, le voisin de Much-Much le goblin. Il est paniqué. Sa petite amie, Nanardette la renarde, vient d'être enlevée par cette crapule de Plük l'écureuil. Fidèle à sa réputation, pas de feignant, l'autre, celle qui dit qu'il est courageux, Much-Much le goblin part délivrer la renarde, dont, pour parler franc, il n'a rien à foutre. Much-Much louche depuis bien longtemps sur Büruf la lapine. Ce strabisme est d'une part causé par son amour pour elle, mais aussi par l'immense nez qu'il a au milieu du visage, à peu près, en fait, à l'endroit habituel où on trouve les nez. C'est d'ailleurs sûrement à cause de ça que Büruf la lapine ne répond pas à ses avances. A cause de son grand nez.





Voici les différents boss des quatre premiers niveaux. Leur représentation graphique dans les shoot'em ups, ils faut leur tirer dessus plein de fois pour les faire disparaître.







Les deux boutons de votre joypad ont un effet différent. L'un exécute le tir normal, et le tir concentré si vous le laissez appuyé, et l'autre lâche des bombes dont le type dépend des options que vous avez ramassé.

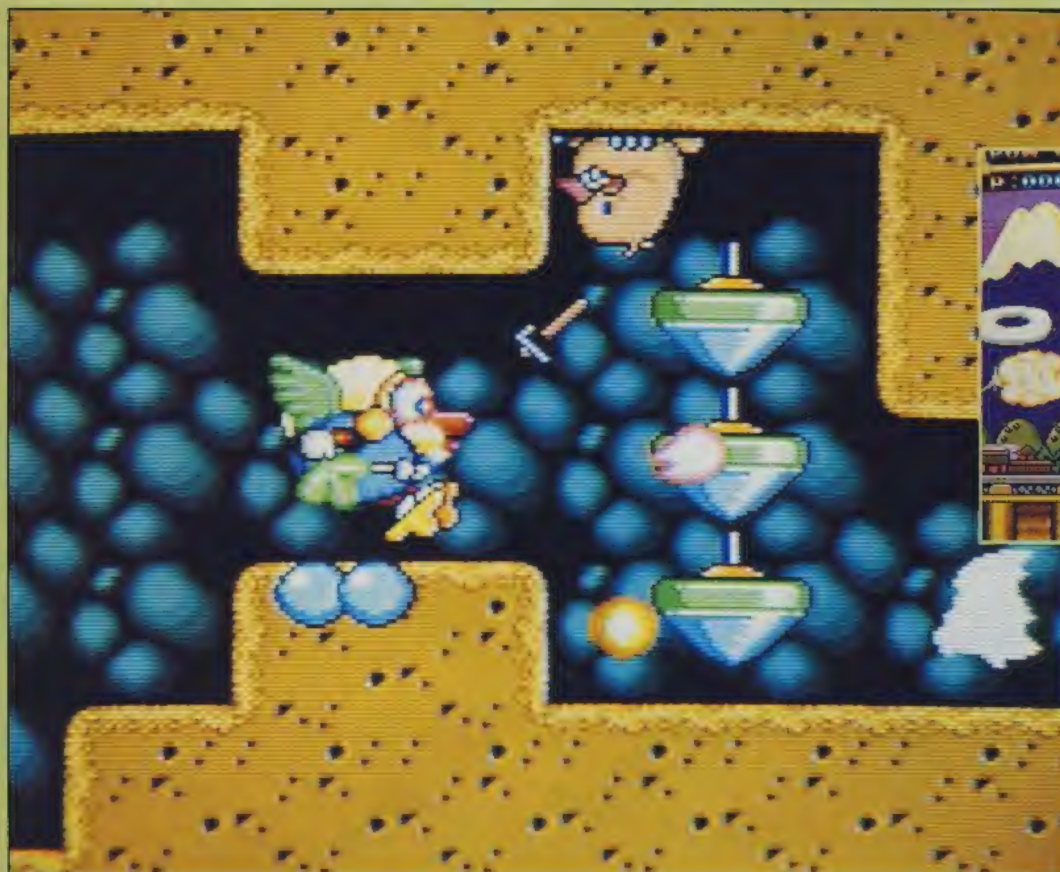
se goblin







est toujours caricaturale, comique (pour les japonais), mais ne vous détournez pas de l'action, ils bougent beaucoup et ils sont très dangereux. Comme c'est l'habitude

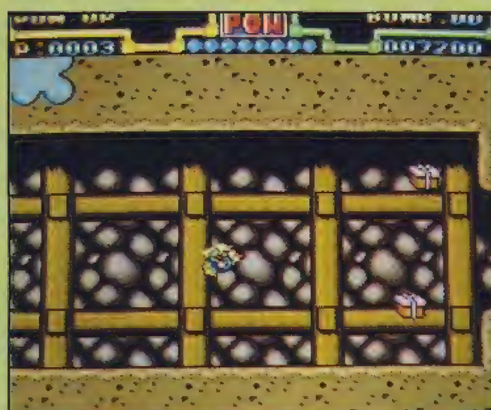


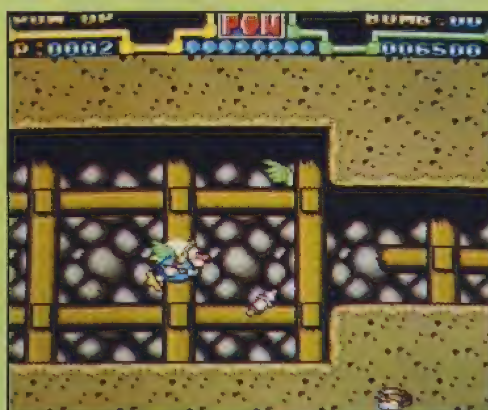


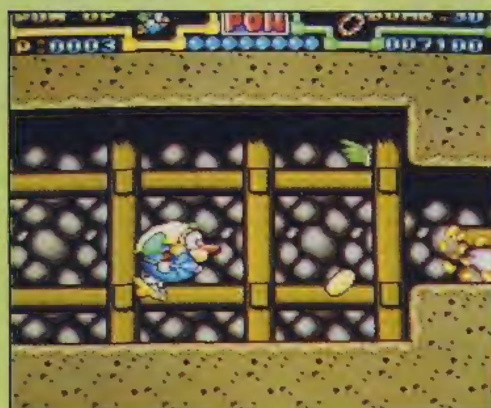
Niveau 4. Charmant petit machin ayant pour passagers des kiwis lanceurs de marteaux, survolés par un gros goblin au long nez, lui-même poursuivi par une poule aux envies meurtrières. Les personnages des jeux sont plutôt bizarres, franchement étranges, et délibérément délirants ces temps-ci, vous ne trouvez pas?



Niveau 2. Notre goblin coloré au grand nez s'en donne à cœur joie et bombarde tout ce qui bouge, même très légèrement. Il a bien compris la leçon, et n'est pas tombé dans le piège qui lui est tendu en bas à gauche de l'écran: le méchant zécureuil a fabriqué un piège et utilise une option comme appât.







Voici les trois différentes tailles du Gobelin au long nez. Quand on commence à bien connaître le jeu, on essaye de gérer la taille de son personnage. En effet, certains passages sont plus ou moins faciles s'il on est gros ou petit.



Avec Super Long Nose Goblin, fini le temps des Shoot'Em Ups ringards et peu imaginatifs. Complètement fou dingue dans son déroulement, ce jeu de tir au scrolling horizontal qui monte et descend également, histoire d'agrandir l'aire de jeu, possède quelques originalités qui confortent sa position en tant que très bon Shoot' Em Up. Le système de vie et d'énergie est lui aussi assez novateur bien qu'il soit repris de Super Mario. En effet, plus vous avez de vie plus votre taille augmente et moins vous en avez, plus vous rétrécissez jusqu'à disparition complète de votre personnage. Doté de bons graphismes, bien japonais donc également très enfantins, Super Long Nose Goblin est un Shoot'Em Up très sympa. Cependant, les puristes et les fous de Gunhed pourront peut-être être un peu déçus par la tenue quelque peu originale de cette production.

J'm DESTROY



GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
SON : 15
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 90%



A certains endroits, de certains niveaux, vous pouvez tomber sur Pliik le méchant écureuil. Celui-ci vous envoie alors dans un bonus stage. Attention, si vous perdez une vie dans ce stage spécial, vous recommencez au début de celui-ci, et non pas au début du level.



Les graphismes de Super Long Nose Goblin sont vraiment très particuliers, très amusants. Dans le plus pur style japonais. Enfin un des styles. Tout est très coloré, très mignon, très enfantin. Mais malgré des tableaux joyeux, Super Long Nose Goblin n'en est pas moins un shoot'em up meurtrier. On retrouve toutes les options habituelles, les options qui grossissent les tirs, qui rajoutent des petits goblins autour de vous qui tirent aussi, les scrollings dans tous les sens, très bien réalisés d'ailleurs, qui vous font traverser les tableaux en direction des boss de fin de niveau. Il est même possible de tirer comme dans R-Type, en laissant le bouton de tir appuyé alors qu'une barre augmente à l'écran, et qui a pour effet de balancer un laser gros et puissant.
Autre particularité, votre personnage a plusieurs tailles. Quand il se fait toucher, il rétrécit, rétrécit encore s'il prend une nouvelle praline dans la tête, jusqu'à devenir tout petit et mourir. Mais, en ramassant certaines options, vous pouvez augmenter de taille à nouveau, reprendre la taille normale, et même dépasser celle-ci.
Tout en étant très original dans son thème et sa représentation, Super Long Nose Goblin est très classique dans le concept. Classique mais très bien réussi.

SEB

PC kid II

EDITEUR :
HUDSON SOFT
TAILLE DE LA CARTOUCHE :
4 Meg
NOMBRE DE NIVEAUX :
7
GENRE :
JEU DE NIVEAU
DIFFICULTE :
FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : Infini
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

Vous pensiez en avoir terminé avec l'affreux King Tamagodon dans PC Kid. Eh bien non! Même si la princesse dinosaure est maintenant en sécurité, le mal n'a pas pour autant disparu. Tamagodon a réussi à survivre à la destruction de son repaire sur la demi-lune et il a soif de vengeance. Il va falloir partir à sa recherche et ce méga-dossier vous donne toutes les astuces et les chemins les plus sûrs pour en terminer une bonne fois pour toutes avec le King...



Après avoir mangé deux rôtis, PC Kid se transforme en une brute épaisse qui n'a peur de rien!



Bonk a beau être tout petit, c'est le plus grand héros de la PC Engine. Je suis un inconditionnel de notre homme des cavernes depuis sa première apparition sur cette console et ce n'est pas cette nouvelle aventure qui pourrait me faire changer d'avis, car elle est aussi géniale que la précédente. On retrouve avec enthousiasme les coups de boule de notre héros, ainsi que sa mâchoire d'acier, mais il y a des tas de petites innovations qui relancent l'intérêt du jeu. Et puis, cette fois le jeu n'est pas linéaire et il est très agréable de pouvoir varier ses itinéraires. On peut s'éclater pendant des heures et c'est d'autant plus agréable que les gags sont nombreux. Vas-y, Bonk, t'es le meilleur !

AHL



Seuls des coups de tête bien placés pourront sauver le Kid des griffes des dinosaures.



Récupérez un maximum de pastilles jaunes dans les zones . Si jamais vous tombez, c'est le retour immédiat à la partie normale.

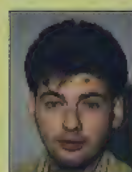
GRAPHISMES : 17

ANIMATION : 18

SON : 16

MANIABILITE : 19

GLOBAL : 97%



C'est un véritable plaisir de retrouver les mille et une facéties de notre cher aventurier préhistorique. Déjà avec PC Kid tout court Hudson avait réalisé un véritable carton. Reconnaissons que la suite elle aussi est toujours aussi drôle et sympathique. Parcourir les niveaux en dirigeant Bonk, l'homme à la tête d'acier, est toujours aussi amusant et éclater les diverses saloperies qui virevoltent autour de vous est toujours aussi distrayant. Certes au niveau graphique c'est pas la joie (les divers dessins étant très enfantins), mais ceci ne met absolument pas en doute les capacités que détient PC Kid II à vous faire passer de longues heures de joie intense devant votre écran. Génial, dément, fantastique, mirobolant, ahurissant, bref, méga-planant...

J'm DESTROY





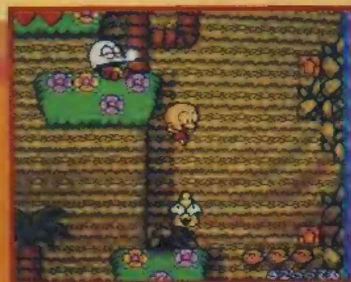
Si vous avez ramassé assez de pastilles, vous aurez le droit de monter à la fin de chaque niveau dans le train préhistorique bourré de bonus en tous genres.

Mega dossier PC KID II

MONDE 1-1



1: Sautez sur l'ennemi la tête la première, puis sautez sur la plate-forme à droite (avec la fleur).



2: Tapez sur la fleur. Elle se transformera en tremplin sur lequel il faudra sauter pour accéder à la plate-forme...



3: ...sur laquelle se trouve une fleur bonus, que vous devez prendre pour accéder à un bonus stage.



4: Tapez sur la fleur jaune pour la déplacer vers la droite, vous pourrez atteindre la plate-forme supérieure...





5: ...où se trouve une fleur bleue qui vous donnera une vie.



6: Attention aux rochers qui tombent (NDSeb: car ils tombent). Il vous faudra 10 coups de boule pour en venir à bout.

MONDE 1-2



1: Tapez sur la fleur jaune pour la déplacer de droite à gauche, afin de récupérer tous les bonus qui traînent dans le ciel.



2: Il y a aussi des bonus au tout début du stage. Il sera donc nécessaire d'emmener la fleur jusqu'à là-bas.



3: La première des cinq fleurs contient un rôti qui vous transformera en PC girl.



4: profitez de cet atout pour transformer une fleur orange en fleur jaune, afin de sauter dans le ciel où se trouve une zone cachée.



5: sautez le plus loin possible et une fois tombé dans le lac, agrippez-vous à l'hameçon du pêcheur. Sautez et tuez-le. Retournez dans l'eau pour manger d'autres poissons et remontez en mordant les murs.

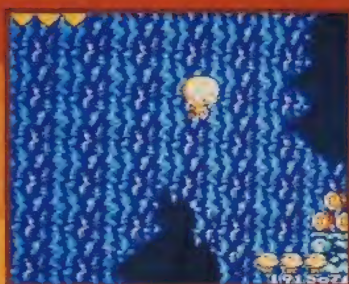


6: Le mini boss de ce stage n'est pas très dur. Il vous suffira de lui rebondir dessus 3 fois mais faites attention aux flammes qu'il crache.

MONDE 1-3



1: Tapez dans la fleur orange qui vous fait face en arrivant...



2: ...elle deviendra un tremplin qui vous emmène dans un passage en haut .



3: Prenez les émeraudes tout en faisant attention aux rochers qui tombent.



4: En arrivant à cet endroit, prenez garde car un rocher va arriver...



5: ...et juste après, un dinosaure vous happera si vous ne faites pas attention. Le mieux est de sauter par dessus le rocher et avec l'élan de retomber la tête la première sur le dinosaure.



6: Sous la matière que PC Kid peut creuser se trouve une vie. Détruisez le bloc et laissez-vous tomber, vous atterrirez sur un os géant.



7: Sautez d'os en os tout en frapant par en dessous les monstres happeurs.



8: Prenez garde à la fleur, c'est une ennemie. Avant de sortir, n'oubliez pas votre cœur.

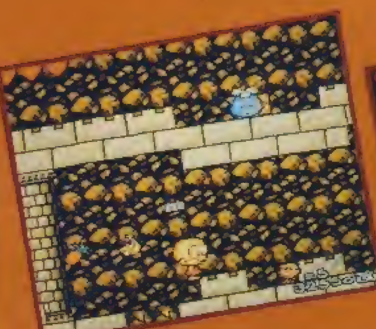
MONDE 1-4



1: Donnez un coup de tête retourné sur le poteau dès le début du stage. Le sol éclatera, vous ouvrant la voie sur les fleurs qui vous donneront des stages bonus.



2: Donnez des coups aux deux ennemis du début puis prenez le rôti. Foncez et une fois arrivé aux petits volcans, prenez celui du milieu. Il vous emmènera plus haut (attention aux comètes). Descendez et prenez les fruits.



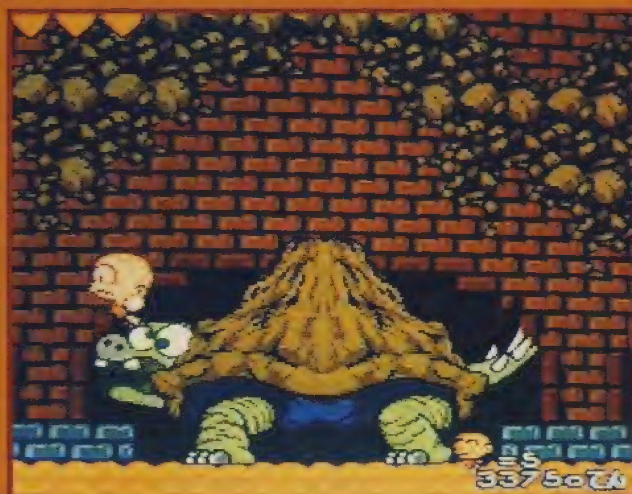
3: Plus haut se trouve une fleur bleue qui contient une vie.



4: Prenez le rôti puis foncez dans l'ascenseur qui mène au boss.

BOSS





Restez sur sa carapace au bord du cratère et rebondissez sans arrêt sur sa tête quand il ressort. Répétez l'opération jusqu'à sa mort.

MONDE 2-1



1: Montez sur les radeaux tout en évitant de tomber à l'eau car les piranhas ne vous rateront pas.



2: Continuez à voguer, puis sautez sur la première branche venue et faites le chemin en sens inverse afin de récupérer les bonus.



3: Après avoir pris cette fleur, continuez de branche en branche et vous trouverez un container de vie en haut à droite. Pour le prendre, il faut sauter vers la gauche sans vous cogner sur les pics, revenir à droite et rebondir sur le mur.



4: Voici les mini-boss. Il vous suffit de leur rebondir dessus la tête la première quand ils sont en bas.

MONDE 2-2

1: Sautez sur le pêcheur, tuez-le et agrippez-vous avec les dents pour monter.



2: Pour détruire ce mur, sautez, agrippez-vous à la branche et reprenez votre saut.



MONDE 2-3



1: Sautant de nuage en nuage, le kid, arrivé à une certaine hauteur, devra faire le chemin en sens inverse afin de trouver plein de têtes. Faites gaffe aux pierres qui s'ouvrent sur votre passage.

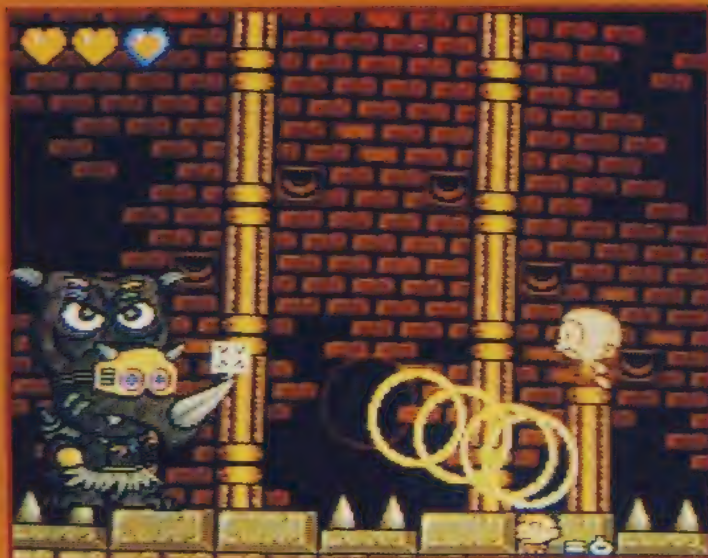
2: En partant en hauteur, vous verrez immédiatement qu'il y a deux stages bonus, le décor se répétant.





3: Avant de prendre l'ascenseur, descendez, tuez le ptérodactyle et récupérez la fleur bonus qui était sous lui.

BOSS



Sautez dès qu'il ouvre les yeux car il vous balance des rayons paralysants avant de foncer dans votre direction. C'est à ce moment-là que vous devrez lui sauter dessus.

Monde 3-1



1: Sautez dans le premier trou, sautez à nouveau (il y a une plante au fond du trou) et rebondissez sur l'aurore boréale.

2: Après avoir récupéré les rôtis, foncez et détruisez les baraquements afin de prendre leur contenu.



Monde 3-2



1: Au tout début de ce stage il y a une plante-tremplin. Utilisez-la pour sauter vers la gauche et, rebondissant de petit monstre en petit monstre, attrapez la vie.



2: Vous êtes invulnérable après avoir pris un rôti. Foncez et plongez dans le lac infesté de piranhas.



3: Comme au début du stage, il faut à la fin du stage rebondir de bête en bête pour avoir des bonus.

Monde 3-3



1: Au début de ce stage, il faut taper dans la fleur jaune pour la pousser le plus loin possible et sauter à travers un trou du...



2: ...plafond et vous passerez peinard le stage en survolant les difficultés. N'oubliez pas la fleur.

3: Une fois le rôti mangé, foncez vers le bas et tapez dans la deuxième fleur pour qu'elle devienne un tremplin.





4: Pour passer les fossés, il faut utiliser les mammouths en leur sautant dessus. Ensuite pour passer sur les transporteurs, il vous faudra un timing précis car quand celui qui vous porte s'en va, l'autre revient.



5: Il y a un one up dans cette fosse, ça vaut la peine d'y tomber. Pour remonter, tapez dans les parois pour rebondir de mur en mur.

Boss



Il faut vous réfugier tout à gauche de l'écran et quand la danseuse arrive, sautez dès qu'elle envoie ses boulettes puis tombez sur sa tête quand elle s'arrête de tourner.



MONDE 4-1



1: Evitez au maximum de réveiller les chattes qui dorment sur la plage car elles vous poursuivront sans répit.



2: A cet endroit, il y a d'abord une, puis deux planches de surf qui vous arriveront dessus. Il n'est pas nécessaire de les tuer.



3: Le mini-boss se présente sous la forme de trois gobeurs de kids. Restez à droite de l'écran avant qu'ils apparaissent et frappez-les par dessous quand ils arrivent.

MONDE 4-2



1: tout en nageant, évitez les mines et les piranhas que vous pouvez d'ailleurs assommer.



2: Redoublez de vigilance car les ennemis ne manqueront pas de vous attaquer derrière les hublots, là où la vision est très difficile.



3: Au bout du pont se trouve une fleur bonus. Il faut donc repartir vers la gauche dès que vous serez monté.



4: Il y en a une autre en dessous de la sortie.

MONDE 4-3

1: Surveillez les chaudières du coin de l'œil; elles se déclenchent par intermittence. Puis continuez, attrapez le rôti et foncez.





2: Faites extrêmement attention car les mines explosent deux fois, vous laissant très peu de marge de manœuvre.

BOSS



C'est un dino-pirate qui apparaît en sortant des tuyaux. Il suffit de le taper quand il sort. Il s'enfuira et reviendra avec son bateau. Une bonne technique consiste à rester dans l'eau, et dès qu'il a tiré sa boule de feu, sortir et lui sauter dessus. Il prendra des dégâts même quand il clignote.



MONDE 5-1

1: A ce niveau, il ne faut pas chercher à tuer les ennemis mais à s'enfuir le plus vite possible. A part le nombre d'ennemis, ce niveau est semblable au 1-1 mais les fleurs bonus sont à des endroits différents. Prenez celle-ci pour regagner de la vie dans ce bonus.





2: Si vous avez beaucoup de vie, ce n'est pas la peine de vous arrêter pour cette plante. Il faut impérativement que vous fuyiez le plus vite possible en évitant les bulles qui vous poursuivent.

MONDE 5-2

1: Sur une colline, vous trouverez une plante que vous pourrez transformer en plante jaune en la frappant. Elle vous propulsera sur une plate-forme secrète sur laquelle se trouve une plante bonus.





2: Attention, à cet endroit les météores pleuvront sur vous. Il faudra donc rester en mouvement et surtout grimper le mur avec les dents le plus vite possible (voir photo), car vous êtes sans défense.

MONDE 5-3



1: Ici, il n'y a pas grand-chose a faire, à part sauter de rocher en rocher mais il va falloir vous grouiller.

BOSS

Voici un dinosaure qui se prend pour un bioman. Au départ, contentez-vous de lui taper sur le casque quand il descend vers vous puis quand son casque aura sauté, il faudra se mettre a la verticale de ses gants avant qu'il ne les lance et taper dedans (une fois qu'il a lancé les gants) puis attendre qu'il descende et lui retomber dessus.



MONDE 6-1





1: Rien de bien difficile, il vous suffit d'éviter les différents ennemis, ceux-ci n'étant pas vraiment résistants.

2: Attention aux mamas chikuns, elles essayeront de vous écraser avec leurs postérieurs. A cet endroit (voir photo), la cheminée est destructible et vous vous retrouverez dans une baie vitrée qui contient une vie et un rôti.

MONDE 6-2

1: il faut casser ce mur, prendre l'ascenseur et vous trouverez une fleur-parachute...





2: ...et en tapant sur les murs, vous rebondirez en hauteur. En répétant l'opération, vous accéderez à un plateau où se trouvent des bonus.



3: Vous êtes redescendu. Repartez vers la gauche (il y a un passage identique) pour aller chercher une vie.
PAS DE BOSS:

MONDE 7

Dans ce monde, vous avez 4 portes, chacune menant à un mini stage où vous devrez recombattre chaque monstre.



1: Dans ce niveau correspondant à la porte en haut à gauche, ne faites pas comme sur la photo: ne vous laissez pas attraper dans les tapis roulants.



2: Laissez-vous écraser par cette presse car vous serez changé en crabe, ce qui vous permettra de passer entre certains obstacles et notamment d'aller chercher les vies un peu plus loin. Si vous vous faites toucher en crabe, vous ne prendrez pas de dégâts, mais vous serez changé en humain.



3: Pour ce monstre, il faut absolument le neutraliser avant qu'il ne tire. Détruisez toutes les caisses que vous rencontrerez, elles contiennent parfois des vies. Le boss d'ici est le rhino-vaudou.



4: Dans cette zone (qui est celle en haut à droite: la ghost-zone), ne faites pas attention aux fantômes qui sortent des corps (beuhh, c'est gore, ce jeu!). Pour passer les lacs de lave il faut rebondir sur les mammouths.



5: Agressez hargneusement le petit démon qui vous empêche d'aller au boss; rebondissez sur lui et rentrez dans la bouche qui conduit au boss (la tortue).



6: Cette zone est celle qui se trouve en bas à gauche. Ne vous faites pas changer en crabe par les presses et faites attention car des rochers vont surgir de derrière vous. Ici, il vous faudra recombattre le pirate.



7: Attention: dans cette zone sous la mer, IL NE FAUT PAS VOUS CHANGER EN CRABE, car il y a des piranhas qui vous attrapent si vous ne les tuez pas.



8: Attention, derrière les poteaux se cachent des mines. Le mieux est d'aller les faire exploser et de se casser. Juste avant la porte de sortie, changez-vous en crabe...



9: ...ainsi, la ballerine vous touchera une fois sans faire de dégâts.



10: Une cinquième porte apparaît. Il va falloir y combattre le biomanosaure...



11: ...et juste après, arrive le King Tamagodon, le dernier boss. Pour le battre, il faut attendre au plus bas et une fois ses projectiles lancés (il a les pouvoirs de tous les monstres), il faut monter sur une marche, l'attendre et lui sauter dessus au bon moment.

Dossier réalisé par Greg, avec l'aide d'AHL (motivateur), et de MISTER M. (mon bourreau).

warbirds

EDITEUR :
Atari
NOMBRE DE NIVEAUX :
6
GENRE :
DUEL AERIEN
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1 à 4
TEXTE EN ANGLAIS

Piloter un biplan n'est déjà pas chose aisée. Faire des loopings, des vrilles et des piquets complique sérieusement les choses. Mais quand, en plus, d'autres avions sont à votre poursuite, qu'ils ouvrent le feu sur vous, ça devient franchement agaçant, alors, forcément, on s'énerve, et on riposte, on devient méchant.

Il va falloir combattre, contre des pilotes de plus en plus dangereux. Il y a six missions différentes, au début vous n'affrontez qu'un adversaire, puis deux, puis trois. A tout moment du jeu, il est possible de voir les différentes vues, de votre position, en regardant sur le côté, derrière, etc...

Avant de vous lancer dans une mission, vous pouvez effectuer différents réglages, comme indiquer le nombre de munitions, mettre ou d'enlever le test des collisions, ce genre de choses.

Il est possible de jouer à plusieurs, en connectant jusqu'à 4 Lynx, les joueurs choisiront alors de se battre par équipes, individuellement, ou tous contre un.

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
SON : 15
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 80%





Warbirds est vraiment très bon techniquement parlant : les graphismes en 3D sont superbes, l'affichage est très rapide, et l'avion que vous pilotez est très maniable. L'action est intéressante, et les options permettent de s'améliorer au fur et à mesure en commençant, par exemple, avec les vies infinies ou les collisions inactives. C'est très bien. Le problème, c'est que le jeu est excessivement répétitif, on se bat toujours dans les mêmes décors, contre les mêmes avions, même si leur niveau change. C'est vraiment dommage, car le jeu risque de devenir lassant assez rapidement, même si l'intérêt est très fort au début.

SEB

forgotten worlds



Il faut entrer dans le bâtiment du bas pour accéder au magasin. Sinon, admirez la grâce du héros qui plane dans le ciel, bien accroché à son arme.

EDITEUR :
SEGA
NOMBRE DE NIVEAUX :
5
GENRE :
ARCADE
DIFFICULTE :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
3

Une fois encore notre planète a subit les assaux de hordes d'extra-terrestres, seulement, cette fois, ils ont atteint leur objectif, ils ont le contrôle total de la planète. Vous êtes dans la peau du seul espoir qu'il nous reste, à nous, terriens. Vous êtes le guerrier sur-entrainé qu'il nous fallait, et toute votre éducation, pendant de longues années, était basée sur le combat.



Un des très nombreux magasins du jeu. Il dispose d'un certain nombre d'armes et de bonus, le choix étant différent d'un magasin à l'autre.

Vous disposez d'un satellite de combat, que vous tenez entre vos grosses mains de brute. Celui-ci vous permet de voler, mais aussi de tirer sur tout ce qui entre dans votre champ de vision. De plus, ce satellite est modulable, et tout au long de votre long combat vous pourrez augmenter sa puissance de feu en entrant dans des magasins, et en achetant des équipements militaires. Les options sont nombreuses, cela va du missile à tête chercheuse en passant par le tir en arrière ou la protection contre cinq tirs ennemis. Les magasins peuvent aussi vous fournir des options qui ne sont pas des armes à proprement parler, comment le module d'accélération dans l'eau.

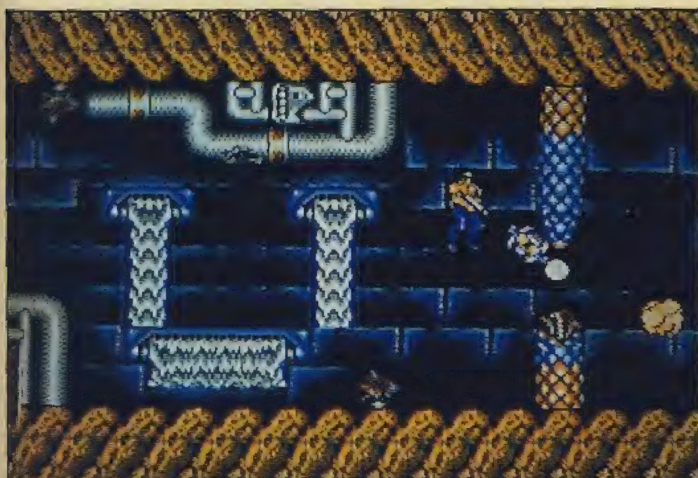
Cinq missions vous attendent, dans des décors différents, avec des vagues de monstres variés. Tirez leur dessus pour avoir plus de Zennies, la monnaie qui vous servira dans les magasins d'équipement.



Certains tableaux vous balladerons dans d'autres scrollings. Ici, le scrolling devient vertical, et les lance-missiles s'en donnent à coeur joie.



Le boss de fin du niveau 1. Son aspect immonde ne doit pas trop vous effrayer, il est assez facile à abattre. Des immondices lui tournent autour, vous empêchant d'approcher, tandis qu'il envoit des boules de feu dans votre direction.



Ces sortes de grands serpents sortent et bouchent le passage. Si vous leur tirez dessus suffisemment, non seulement vous pourrez continuer votre chemin, mais en plus vous obtiendrez des Zennies supplémentaires, que vous pourrez aller dépenser au prochain magasin.



Ce jeu d'arcade de Capcom ne manque pas d'originalité, car le système consistant à faire tourner votre fusil de manière à pouvoir tirer dans n'importe quelle direction est assez inhabituel. Cette conversion est d'un maniement très simple, grâce aux boutons qui vous permettent de tourner dans un sens ou dans l'autre, tandis que le tir est automatique. On se prend tout de suite au jeu, d'autant plus que la difficulté est progressive et qu'il faut s'accrocher pour en venir à bout. Le seul défaut de cette version c'est qu'il n'est pas possible de jouer à deux, mais Forgotten Worlds est un programme indispensable pour tous les amateurs de shoot'em up.

AHL

GRAPHISMES : 13

ANIMATION : 14

SON : 10

MANIABILITE : 16

GLOBAL : 78%





Forgotten Worlds, classique d'arcade et de micro, maintenant, est une réussite tout à fait honorable sur master system. Les graphismes ne sont pas magnifiques mais ils ont le mérite d'être très variés. D'un niveau à l'autre, la bande son change aussi : c'est bien. Ce qui est dommage c'est que les musiques sont, à mon goût, hyper énervantes, ça gonfle. Pour ce qui est de l'action, on est largement servi : ça tire de tous les côtés, et ça tirera encore plus quand vous obtiendrez des armes des magasins. Le jeu ne disposant d'aucun continue, il est difficile à terminer, et Forgottent Worlds est donc conseiller aux joueurs avertis maniant le joyspad depuis leur plus tendre enfance. Les boss de fin de niveaux sont particulièrement difficiles. Un jeu d'arcade plutôt amusant qui a pour défaut majeur de ne pas être jouable à deux en même temps.

SEB

Le boss de fin du niveau 2. Un des plus beaux écrans du jeu, un poing géant vous fonce dessus et vous écrabouille si vous êtes sur le chemin. Bien sûr, vous ne pouvez savoir d'où viendra le coup.



spiderman

EDITEUR :	SAGA
NOMBRE DE NIVEAUX :	6
GENRE :	ACTION
DIFFICULTE :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1
NIVEAUX DE DIFFICULTE :	3

Revoici le bon vieux tisseur de toile qui refait son apparition sur les écrans télé. A bord de votre Master System, vous allez connaître toutes les joies d'une araignée qui se respecte. Tout d'abord, les batailles contre des super vilains tout droit sorties des comics américains. Dr Octopus, Le Lézard, Electro, ils sont tous là. Ensuite, vous mettrez fin au plan diabolique du grand et gros Caïd, baron incontesté du crime à New York. Mais ne l'appelez surtout pas comme ça, son vrai nom est Mr Wilson Fisk et il ne plaisante pas. Il a d'ailleurs déposé une bombe qui dévastera toute la ville et la contaminera pour lontemps. Daredevil, ayant peur de tout ce qui est radioactif, laisse faire son pote l'araignée qui n'aura que 24 heures pour empêcher le massacre. Vivez l'aventure accroché au bout d'une toile d'araignée ou en marchant sur les murs. Si, c'est possible, car l'araignée est làààààààà!

LEVEL 1 - The Daily Bugle : Vous commencez votre mission au pied du bâtiment du Daily Bugle. Evitez les tirs de la police et servez-vous de votre toile et de votre agilité pour vous accrocher aux murs afin d'atteindre la fenêtre ouverte.









LEVEL 2 - L'Entrepôt : Après avoir tué tous les gardes et les chiens de combat vous devrez affronter tout d'abord le bulldozer. Montez sur une caisse pour vous mettre juste à sa hauteur et balancez-lui un coup de pied. Vous rencontrerez alors le Docteur Octopus. Coincez-le dans votre toile et tapez-le au corps sans vous arrêter.



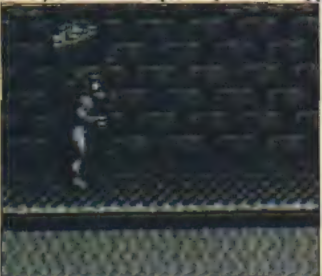






LEVEL 3 - Les Egouts : Avant de vous retrouver face au Lézard, vous devrez une fois de plus descendre tous ses hommes de main. Attention aux crocodiles, aux rats et aux boules qui sortent de l'eau. Face au Lézard, évitez les coups de queue et frappez-le aux jambes à distance raisonnable.

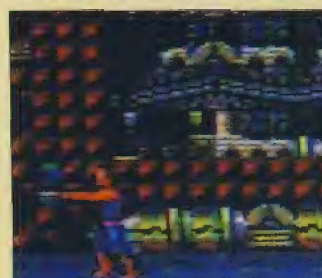






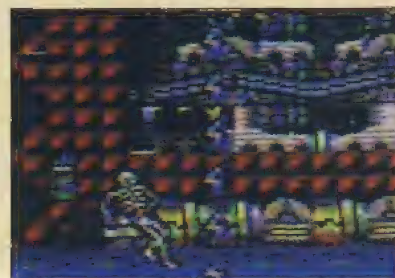


ALEVEL 4 - La Station d'Electricité : Vous êtes dans le repaire d'Electro. Essayez de trouver la manette qui coupe le courant tout en évitant les éclairs d'énergie, les chauves-souris ainsi que les bandits qui peuplent la station.











Spiderman dispose d'une assez belle brochette de mouvements qui permettent de retrouver l'essentiel de ses pouvoirs arachnéens.



N'échouez pas dans votre mission ou le Caïd se réjouira de vous voir derriere les barreaux. Eh oui! De nos jours, on ne reconnaît plus les vrais Héros.



Je sais que les fans vont lâcher leur BD et me lire d'une oreille attentive. Rassurez-vous, le jeu fleure bon le comics et on voit avec bonheur les dessins s'animer assez sobrement, se rapprochant ainsi du dessin animé. Le maniement des différents mouvements pourra poser quelques problèmes au départ, mais avec un peu d'entraînement, on arrive à se déplacer comme le ferait la bonne vieille araignée. Le scrolling multidirectionnel restitue bien son agilité et les graphismes, le style de la BD. Il y a aussi pendant le jeu des dessins non animés qui vous permettent de suivre le scénario. C'est un jeu sur lequel on aimera revenir même s'il n'est pas d'une très grande difficulté. Les amateurs de super-héros ne seront pas non plus déçus. Un jeu qui a de l'avenir.

RASTAFOO

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
SON : 16
MANIABILITE : 15

GLOBAL : 92%



Ça fait du bien d'être dans la peau de Spiderman, piushhh, un jet de toile, powwwwww, on vole dans les airs. Les déplacements de Spiderman sont très bien faits, et au début, quand on manipule le jeu pour la première fois, on passe son temps à balancer des toiles de tous les côtés, on relâche, on s'envole, on relance, c'est hyper-marrant. Après ça vient l'intérêt du jeu. C'est plus classique, mais comme tout est bien fait, ne nous plaignons pas du manque d'originalité. Pour agrémenter le tout, les scènes d'arcade, les niveaux, sont entrecoupés d'images fixes et de textes qui relatent le déroulement de l'histoire. Bonne initiative qui ne profitera malheureusement qu'aux anglophiles, les textes étant entièrement en anglais. Les ennemis que Spiderman devra affronter sont un peu crétins, à part les chefs, et ils se déplacent avec la très vague intention de vous démolir. C'est pas grave, tiussshhhh, un bon jet de toile dans la tête, ils ne bougent plus, paf, un bon coup de poing et on en parle plus.

SEB

xenon 2

EDITEUR :
MIRRORSOFT
DIFFICULTE :
DIFFICILE
GENRE :
SHOOT'EM UP
NIVEAU DE DIFFICULTE :
1
CONTINUE : -

Un des grands classiques du shoot'em up à scrolling vertical ne pouvait pas continuer à bouder les consoles 8 bits. Après avoir connu les joie de la micro, Xenon II arrive donc enfin sur la Master System. Le célèbre vaisseau est de retour et les monstres qui l'attaquerent aussi.
Mais il faut plus que des vagues d'ennemis qui vous foncent dessus de tous les cotés pour vous paniquer. Très bien. A la fin de chaque stage, vous aurez à affronter un grand chef et ça deviendra beaucoup moins rigolo.
Vous riez toujours. Eh bien cette fois vous avez raison car vous pourrez acheter des armes supplémentaires, mais seulement une fois que le grand chef monstre est détruit et que le stage est terminé.
Sinon, n'hésitez pas à tirer sur les petites sphères qui traversent l'écran. Elles vous donneront des équipements parfois très utiles. En fait, n'hésitez pas à tirer sur tout ce qui bouge: c'est le but du jeu.



tout au long du parcours, vous croiserez des sphères qui traverseront l'écran. Tirez dedans et ramassez les power up quelles contiennent (énergie, armes supplémentaires, etc).



Le power up marqué d'un Z est une bombe qui détruira tous les aliens à l'ecran.

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 10
SON : 15
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 78%



Il est bon d'avoir des jeux adaptés à une catégorie spécifique d'individus. Par exemple, Xenon 2, sur Master System, conviendra parfaitement aux lents, aux très lents, aux sans réflexes, aux mous de la tête. J'ai rarement vu un jeu aussi lent, c'est insupportable. Le scrolling n'avance pas, le vaisseau que l'on dirige met trois plombes à se déplacer d'un cran sur le côté, c'est un vrai suplice de mener une partie jusqu'au bout. Et pourtant...
Et pourtant le reste est plutôt réussi. Les graphismes sont jolis, les décors aussi, et en plus ils sont très fouillés, très variés. Dommage, vraiment dommage, un jeu qui aurait pu être excellent devient nul pour un défaut, un gros défaut technique.

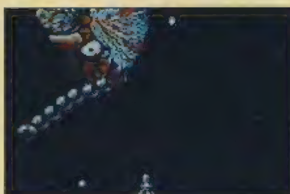
SEB



Ça, c'est le vaisseau tout équipé.

Elles peuvent également vous donner de nouvelles armes.





Vous voici devant le premier Boss. Mettez-vous complètement à droite et évitez le tentacule de cette octopusso-calmar. Dès qu'il commence à le ramener sous lui, dirigez-vous sous son œil et tirez à volonté.



Une fois le monstre détruit, vous pourrez enfin vous retrouver devant le marchand d'armes de ce bled. Vous voyez que vous avez de quoi faire pas mal de dégâts chez les aliens.



Attention! Ce jeu n'est pas à mettre entre toutes les mains. Il demande beaucoup de résistance au niveau des pouces (comme une bonne partie des shoot'em up d'ailleurs!). Heureusement, cette conversion n'est pas mal faite. D'accord certains monstres ont disparu sur cette version console, mais ceux qui restent (et il y en a beaucoup!) vous mèneront la vie dure. Ne vous laissez pas impressionner par les graphismes bizarroïdes, mais réussis, ou par leur vitesse de déplacement qui est parfois plus rapide que la votre. Ils sont là pour vous charmer. Même les clignotements et les petits ralentissements d'images qui surviennent parfois, ne vous empêcheront pas de prendre du plaisir à faire un carton.

RASTAFOO

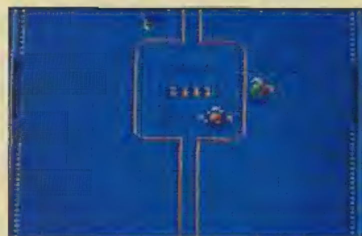
speedball

EDITEUR :	MIRRORSOFT
DIFFICULTE :	MOYEN
GENRE :	SPORT
NIVEAU DE DIFFICULTE :	-
CONTINUE :	-
NOMBRE DE JOUEURS :	1 ou 2

Amis sportifs, amies sportives, le match auquel vous allez assister ce soir sur votre Master System est tout à fait particulier. Oubliez toutes les règles morales que vous aviez appris sur le sport. Toutes ces règles ont disparu pour laisser place au spectacle pur et dur. Le speedball met face à face deux équipes dans une partie où tous les coups sont permis. Plus aucune règle pour refreiner la violence, seule la victoire compte. Même si le principe du jeu n'est pas d'une grande originalité (marquer le plus de points dans la cage adverse), la façon d'y arriver est assez peu commune. Le terrain est par exemple entouré de murs sur lesquels la balle peut rebondir. De plus, si un joueur vous prend la balle vous pourrez essayer de la récupérer grâce à un placage ou à un bon coup de poing. Le sport du futur est arrivé, c'est le Speed Ball.



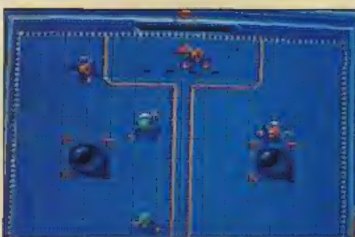
Choisissez votre équipe. Vous pouvez constater d'après les têtes de tueurs des capitaines qu'aucun joueur ne sera tendre.



Voici l'aire de jeu, ou plutôt l'arène où vont s'affronter deux équipes de 4 gladiateurs du futur. Les ouvertures se trouvant de chaque côté du terrain servent à téléporter la balle. On la lance à droite, elle ressort à gauche et vice versa.



En plus de rebondir sur les murs, la balle peut également rebondir sur des demi-sphères disposées aux quatre coins du terrain. Cela aide souvent à tromper l'adversaire et même le goal.



Le goal ne sera pas en reste pour la castagne. Il défendra son but par tous les moyens possibles. Il connaît par exemple assez bien les coups de poing. Alors attention à vos dents.





Vous êtes prêt pour l'engagement. Alors regardez bien où la roue va lancer la balle et prenez l'avantage dès le début. Surtout qu'il ne sera pas facile de la garder avec les autres joueurs qui se jetteront sur vous pour vous frapper et vous piquer votre chère petite boule durement attrapée.



Speedball est vraiment amusant. Au début, le joueur doit se familiariser avec les commandes, avec les principes du jeu, mais petit à petit les mécaniques sont assimilées et on commence à élaborer des techniques vraiment spectaculaires.
Comme pour tous les jeux où deux équipes s'affrontent, c'est le mode deux joueurs qui surclasse toutes les autres options du jeu. Rien de plus agréable que de frapper, par sprites interposés, sur le copain que vous avez invité à la maison.
Très bonne réalisation technique, les sprites sont bien dessinés, les séquences d'intros sont vraiment très belles, le contrôle du jeu est très simple et très maniable. Un bon jeu à conseiller, surtout si vous êtes fan de Rollerball, le film, le jeu faisant un petit clin d'œil à Jonathan E. en début de match.

SEB



Quel plaisir de retrouver ce jeu sur Master System, après sa réussite sur micro. En effet, il avait connu un franc succès sur Amiga et Atari. Il se devait donc d'avoir sa conversion pour les jeunes consoleux que nous sommes. On pouvait avoir tout de même quelques appréhensions quant à la qualité de cette nouvelle version. Rassurez-vous, même si la rapidité d'action a baissé et que l'animation n'est pas toujours parfaite, la jouabilité reste intacte par les graphismes travaillés et le scrolling vertical correct. Assez peu maniable au départ, il vous faudra de l'entraînement avant de comprendre tout ce qui se passe à l'écran. Mais cette version est satisfaisante puisque l'essentiel est présent: le plaisir de jouer à un sport original.

RASTAFOO

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
SON : 17
MANIABILITE : 16

GLOBAL : 90%

castlevania II belmont's revenge



EDITEUR :	KONAMI
TAILLE CARTOUCHE	512 K
GENRE :	ARCADE/AVENTURE
DIFFICULTE :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1

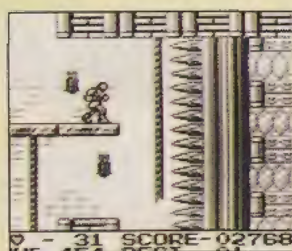
Drac est de retour! Et il n'est pas content...Depuis la destruction de son château durant la bataille avec Christopher, Dracula n'a pas cessé de chercher un moyen de revenir à la vie. Quinze ans plus tard, une cérémonie est organisée en l'honneur de Soleiyu, le fils de Christopher, qui sera le prochain chasseur de vampires. Dracula attendait ce moment depuis bien longtemps car pour revenir sur terre, il doit absolument utiliser le pouvoir de Soleiyu. Le lendemain, quatre châteaux apparaissent tandis que Soleiyu s'évanouit dans la brume. Maintenant, une nouvelle bataille commence...

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITE : 15
GLOBAL : 86%

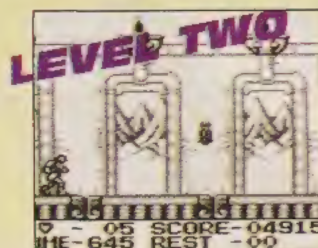


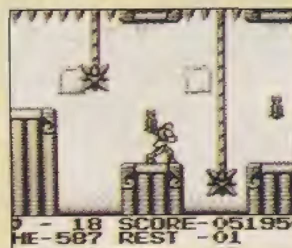
Des salles secrètes

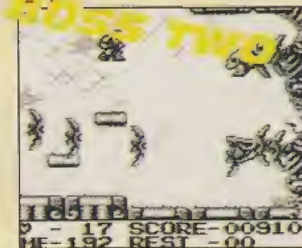




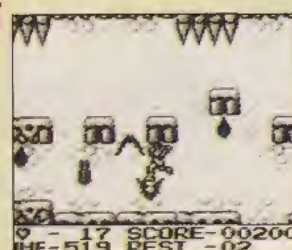


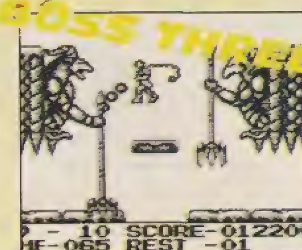




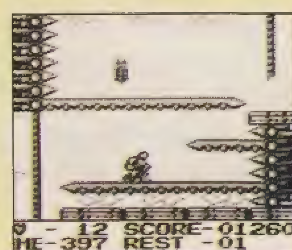


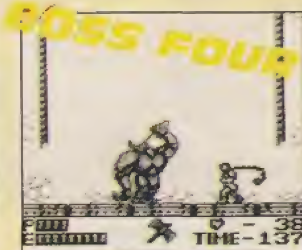














Castlevania II est un très bon jeu d'arcade aventure. On peut même dire qu'il a tous les éléments de cette catégorie de jeux: les plateformes, les cordes, les bonus à ramasser, les monstres qui laissent des bonus quand on les cogne, les passages secrets à découvrir, et le héros bondissant de tous les côtés. Sans être trop difficile, Castlevania II gardera les joueurs en haleine assez longtemps, certains passages étant difficiles à résoudre. Pour pas que le joueur bute sur un niveau et devienne fou à exploser sa console, il est possible de choisir un des quatre châteaux de départ. Des graphismes agréables, de bonnes animations, et plein d'énigmes: ça fait un bon jeu, forcément.

SEB

mini putt



GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
SON : 16
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 76%



Au départ assez plat, Mini Putt devient de plus en plus intéressant quand on se met à rejouer pour améliorer ses scores. On se surprend à noter le nombre de coups qu'on avait mis pour résoudre tel ou tel parcours, et à se concentrer pour améliorer tout ça. Les graphismes sont très simples, mais bien faits, et l'ajout d'une option permettant de visualiser le parcours dans son ensemble est très agréable et du plus bel effet. Un jeu amusant sans être génial, qui est surtout agréable quand on fait une partie de temps en temps.



SEB

EDITEUR :
A WAVE
NOMBRE DE TABLEAUX :
36
GENRE :
MINI GOLF
DIFFICULTE :
FACILE
NOMBRE DE JOUEURS :
4
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
TEXTE EN ANGLAIS

Vous voilà sur les greens d'un mini-golf. Vous en connaissez sûrment le principe, ce sport reprend les trous, les balles, et les clubs du golf en réduisant les dimensions des terrains, et en ajoutant des petits éléments de décoration ou de difficulté: pentes, serpentins, etc...
Le jeu dispose de 4 niveaux différents, du plus simple au plus difficile, le dernier disposant des options les plus intéressantes puisque des éléments du décor bougent et interagissent avec vos coups.
Ainsi l'éléphant sort et rentre sa trompe, l'avion fait tourner ses hélices ou la fusée décolle. Pour chaque niveau vous disposez de 9 parcours à résoudre, chacun d'entre eux étant composés de diverses pentes, indiquées par des accumulations de flèches, ou de murets faisant rebondir votre balle. Il est possible de jouer à plusieurs, en compétition, jusqu'à quatre, et vous pouvez même parier de l'argent sur les parties.
En plus du jeu normal, il y a un mode entraînement qui vous permet de jouer à n'importe lequel des 36 parcours.

navy seals

EDITEUR :
OCEAN
GENRE :
BEAT'EM UP
NOMBRE DE NIVEAUX :
5
DIFFICULTE :
DIFFCILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : AUCUN
TEXTE ET NOTICE EN ANGLAIS

La Navy Seals est une brigade d'élite de l'armée américaine, un commando spécial entraîné dans la lutte anti-terroriste. Un hélicoptère américain est tombé dans une embuscade. Les terroristes l'ont descendu et ont capturé l'équipage. Vous dirigez l'équipe du Navy Seals, vous devez les libérer, quelque part, au moyen-Orient. L'action commence sur le port de Beyrouth, vous devez trouver la planque des terroristes. Vous disposez de deux armes, un pistolet et une mitraillette, mais pour cette dernière vous devrez trouver des munitions sur votre chemin. Sautez de caisse en caisse en éliminant tous les hommes qui vous foncent dessus. Les niveaux suivants vont mèneront dans le repaire des terroristes, vous délivrerez l'équipage de l'hélicoptère. Votre mission,rouver un informateur qui, à son tour, vous enverra dans la base secrète des terroristes.

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 84 %





D'un niveau à l'autre, il y en a 5, l'action est exactement la même: on avance, on tire sur les terroristes, on saute sur les caisses, de temps en temps on ramasse des munitions, ainsi de suite jusqu'à la sortie. Pour corser le tout, vous vous prendrez des pans de mur sur la tête, de temps en temps, comme ça, gratos, et des ennemis armés de deux couteaux, plus résistants, vous arriveront dessus. L'action est de plus en plus difficile d'un niveau à l'autre, mais, heureusement, vous pouvez accéder à volonté aux quatre premiers niveaux. Pour accéder au cinquième, et finir le jeu, il faut avoir fini les précédents en une partie. Navy Seals est donc un bon beat'em up, un peu répétitif, mais avec beaucoup d'action.



SEB

choplifter II

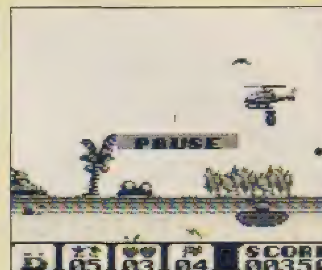


BONUS : Récuperez les étoiles

EDITEUR :	KONAMI
TAILLE DE LA CARTOUCHE :	512 K
GENRE :	SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :	MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :	1

Enfin, la suite tant attendue de Choplifter est arrivée sur la Gameboy de Nintendo! Cette fois, il va falloir se tailler un chemin à travers les camps ennemis et les bases étrangères pour secourir vos commandos des armadas maléfiques! Vous avez deux armes à votre disposition, la mitrailleuse et les bombes dévastatrices. Votre adresse et votre talent sont vos meilleures chances de rester en vie. Si vous perdez trop de camarades, c'est la sanction immédiate! Faites attention aux tanks, avions, oiseaux, pistolets, murs et orages! Vous ne pourrez pas encaisser tous les coups! Surveillez bien votre jauge de vie et ne ratez pas les étoiles bonus qui réparent les avaries de votre hélicoptère. Paré au décollage!


L'ATTERRISSAGE : Prenez garde aux arbres!



LES BOMBES : L'arme la plus efficace



SAIN ET SAUF!! : Les soldats sont enfin de retour à la maison!



GRAPHISMES :	**15**
ANIMATION :	**14**
SON :	**15**
MANIABILITE :	**13**

GLOBAL : 82%



Pour avancer dans Choplifter II, il faut être très concentré. Oui, parce qu'on a vite fait de s'énerver et de tirer sur tout ce qui bouge, et parmi la grande famille des tout-ce-qui-bouge, il y a les hommes que vous devez délivrer. Quand on détruit son objectif, en l'occurrence des gens à sauver, eh bien on perd. Et on recommence. Et on s'énerve. Et on tire sur tout ce qui bouge.

Choplifter II est, dans l'ensemble, un jeu agréable et amusant, qui a tout de même un défaut: la maniabilité. Pour se placer en position de bombardement, et on a souvent besoin d'être dans ce sens, il faut donner un petit coup de joypad à gauche ou à droite. Bien. Mais pour avancer, il faut aussi appuyer sur la gauche ou la droite, et il arrive que l'hélico change de position. C'est très énervant.

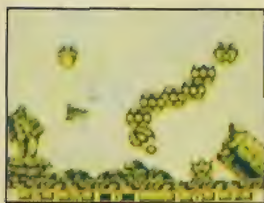
A part ça, Choplifter II est un bon jeu qui a la très bonne idée de posséder l'option mot de passe.

SEB

nemesis II

EDITEUR :
KONAMI
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :
DIFFCILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : INFINI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
TEXTE EN ANGLAIS

Vous êtes tout seul, paumé dans l'espace, au milieu d'un champ de météorites et poursuivi par un énorme vaisseau aux allures assassines. La seule solution consiste à zigzaguer entre les météorites, et à foncer dans les couloirs sombres de la planète la plus proche, dans les grottes. Votre ennemi, ayant le désavantage de sa taille explose à l'entrée des grottes, juste derrière vous. Vous n'êtes pas sauvé pour autant, vous venez bêtement d'entrer dans un des plus grands complexes guerriers de l'univers, et les habitants des lieux sont particulièrement haineux, ils vous foncent dessus par vagues incessantes, et avec des équipements militaires de plus en plus effrayants. Heureusement vous pourrez améliorer votre puissance de feu en ramassant les caissons galactiques que laissent certains de vos ennemis quand vous les descendez. Il ne reste plus qu'à trouver la sortie. Et à se battre. La routine.



GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
SON : 16
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 92%



Les graphismes des décors sont vraiment superbes : statues géantes, stalactites, murs étranges, tout est réussi. En plus le jeu ne vous laisse pas souffler une seconde, les ennemis arrivent de tous les côtés, et ils sont multiformes. Régulièrement, vous ferez face à un monstre colossal, prenant quasiment toute la place à l'écran. Grosse originalité de Nemesis II : chaque fois que vous ramassez une icône, vous faites avancer un compteur d'arme, il ne reste plus qu'à appuyer sur un des boutons pour sélectionner l'arme en question. Plus vous avez d'icônes, plus l'arme est puissante, mais l'intérêt majeur du jeu c'est qu'on peut additionner les armes, en avoir plusieurs en même temps: bombes, lasers, satellite, champ de force, tout en plusieurs exemplaires, si on veut.



SEB

castelian



Sous le nom de Castelian se cache un jeu que les anciens de la micro connaissent sûrement: Nebulus. Ce jeu, à l'époque de sa sortie, avait marqué pas mal de joueurs pour son originalité. Toutes ces qualités se retrouvent dans Castelian. Le personnage reste au centre de l'écran, et c'est la tour qui tourne sur elle-même quand on avance, l'effet visuel étant tout bonnement magnifique. Les graphismes sont très jolis, les animations fluides, et la difficulté des différents niveaux promet un nombre d'heures de jeu équivalent aux ombres de crises de nerfs que vous allez piquer.



Précision, rapidité, concentration et synchronisation sont les qualités qu'il faut posséder pour venir à bout de Castelian. Les monstres sont hargneux, le temps est limité, et les tableaux difficiles. La totale.

SEB

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
SON : 15
MANIABILITE : 16
GLOBAL : 94%

EDITEUR :
TRIFFIX
GENRE :
ADRESSE
DIFFICULTE :
DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
TEXTE EN ANGLAIS

La vie de monstre aux yeux globuleux n'est pas facile tous les jours, surtout quand on est un peu klonké de la tête, et qu'on a un seul but dans la vie: escalader des tours, arriver en haut des remparts, voir le monde du plus haut point, respirer l'air du tout en haut. Cette vie, c'est la vôtre. Ces yeux globuleux, ce sont les vôtres. Les tours que vous allez escalader ne sont pas de simples tours, elles sont gardées par des monstres, par des boules, des yeux, des grosses formes moléculaires. De plus, vous devrez bien faire attention aux endroits où vous mettrez les pattes, car certaines plateformes se dérobent quand on les touche du bout de la griffe, d'autres glissent et vous ramènent en arrière. Pour vous aider dans votre ascension, heureusement, il y a de petits ascenseurs, ou encore des portes qui mènent de l'autre côté de la tour, permettant d'éviter au dernier moment un monstre indestructible qui vous fonce dessus. Ah, oui, au fait, avec votre grosse bouche de grenouille mutante, vous pouvez lancer des boules dans les airs, ces boules ayant la particularité intéressante de tuer certains ennemis.





Nos amis les bêtes jouent ici un grand rôle dont l'importance capitale les fait enfin briller à leur juste valeur. Des chiens mesquins se font une joie de vous mordre, des poissons sautillants vous giflent et d'innocentes biches se complaisent à vous bousculer! Tout un monde d'une incroyable douceur...

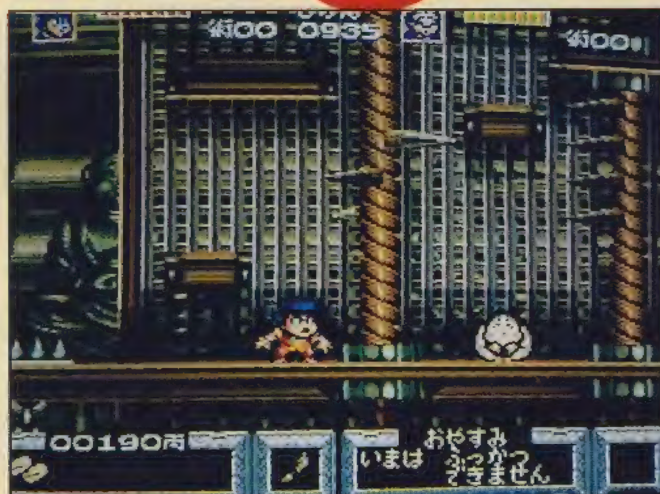


Je vous l'avais bien dit, avec Goémon on ne s'ennuie pas. Et hop! Un petit tour à la fête pour tout casser et rejoindre ainsi l'affreux boss de fin de niveau.

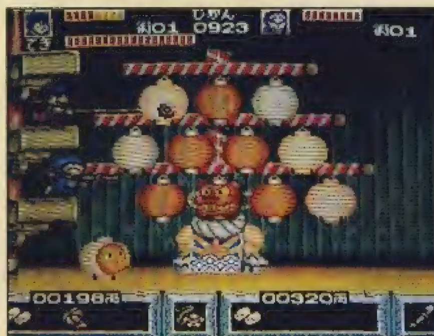
goemon fight

EDITEUR :
KONAMI
TAILLE CARTOUCHE :
8 Méga-bits
NOMBRE DE NIVEAUX :
7
GENRE :
ACTION
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUE : Illimités
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
1
TEXTE ET NOTICE :
Japonais

Après Laurel et Hardy, Tom et Jerry, l'Amiral Kirk et Mr. Spock, voici un nouveau duo infernal avec Goémon et Ebisu. Nos deux compères, tout droit tombés d'un dessin animé japonais, vont, à coup de bâton ou encore de yo-yo destructeur devoir délivrer des chats célestes, enlevés par les esprits des ténèbres. Dans un Japon mythique, pays des suitengu, hengeyokai et autres bosatsu, vous devrez, côte à côte, affronter de multiples méchants dans des situations parfois très folkloriques comme une fête où dansent, le cœur léger, des hommes-poissons. Vous aurez aussi l'occasion de traverser une fête foraine où l'on vous proposera d'organiser des spectacles ou de jouer à des jeux vidéo, histoire de se changer les idées au milieu de toutes ces batailles. A la fin de chaque niveau vous devrez affronter des chefs, ravisseurs de tous ces adorables matous qui loin d'être ingrats vous offriront, une fois libres, divers petits cadeaux. Le tout est accompagné d'une bonne dose d'humour et de fantaisie comme seuls savent les concocter nos amis du Pays du Soleil Levant. On n'a pas fini de s'amuser !



Aux scènes d'actions en 3D axés sur un minimum d'enquête, il faut ce qu'il faut, s'enchaînent des niveaux d'action pure où les réflexes seront votre meilleure arme. Ces niveaux suivent le scrolling latéral du beat them up classique. Ce qui est moins classique c'est que vous pouvez le passer perché sur les épaules de votre compagnon. Et comme je le dis souvent:" Travail à deux, travail sérieux".



Surtout ne vous laissez pas impressionner par sa taille, il est gros mais il est bête. Un p'tit saut par ci, un p'tit saut par là, une poignées de shurikens dans l'œil et le tour est joué!

Que tous ceux qui viennent de jeter ce superbe magazine par la fenêtre en hurlant leur désespoir d'y voir une erreur se rassurent: il n'y a pas d'erreur. Oui, oui c'est bien un casse-briques comme on n'en fait plus, mais c'est, avant tout, l'une des particularités de Goemon Fight. Une fois à la fête foraine, pourquoi ne pas se faire une partie de jeu vidéo. Si vous préférez, il y a aussi Darius, ce bon vieux shoot them up.







Puisque c'est à la mode, pourquoi pas vous? Sautez dans les angles de cette maison afin de la faire tourner, tourner, tourner...! Ho! Je suis malade, il faut que je descende. Quel pied de marcher au plafond! A moins qu'il s'agisse du plancher... Ça y est, je ne sais plus!

GRAPHISMES : 18

ANIMATION : 18

SON : 18

MANIABILITE : 18

GLOBAL : 94%



Goemon Fight est avec Super Mario World l'un des rares jeux de plate-formes sur Super Famicom. Seconde production de Konami, après Gradius III, Goemon Fight est une véritable petite réussite, un bijou, un chef-d'œuvre. Doté de graphismes très japonais présentant des petits bonshommes rigolos, cette production comporte des options de jeux assez inédites. De plus le fait de pouvoir jouer à deux simultanément permet à Goemon Fight de sortir du lot des jeux de ce style et cela toutes machines confondues. Et quand je pense à la musique, ouais quand je pense à la musique, je décolle littéralement.

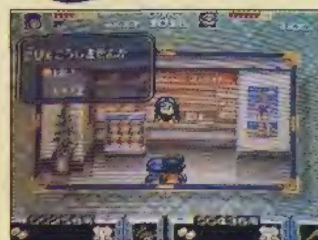
J'm DESTROY



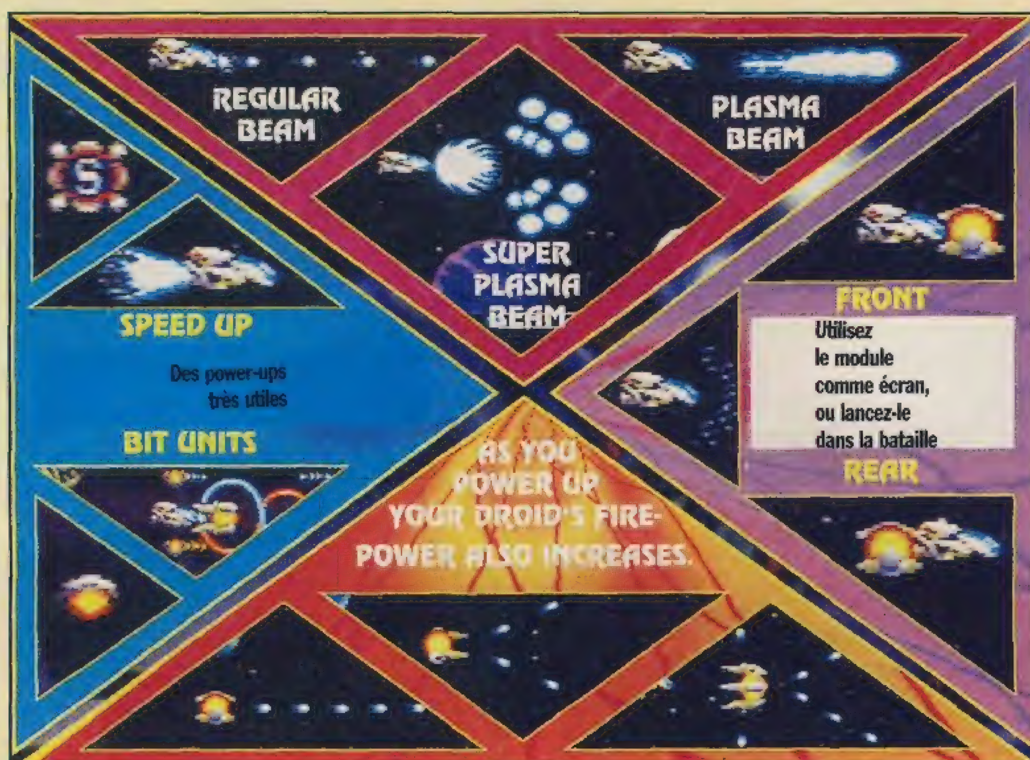
J'ai toujours eu un grand faible pour les jeux de Konami sur la Nintendo et je crois que ça va continuer sur la Super Famicom. En effet, Goemon's Fight est un jeu très agréable, qui fourmille d'innovations et de gags. La réalisation utilise bien les capacités de la machine et j'adore les graphismes très japonais, ainsi que la musique qui accompagne l'action. On ne s'ennuie pas un seul instant, car l'action est variée et il y a même des jeux dans le jeu. C'est super tout seul, mais c'est encore plus éclatant de jouer à deux, ne serait-ce que pour le plaisir de se faire transporter sur le dos de son partenaire. Merci Konami, encore !

AHL



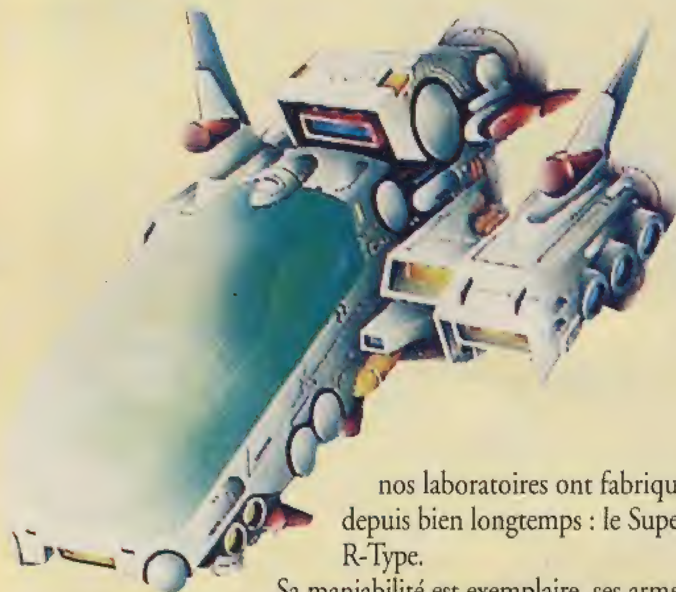


Il est grand temps de travailler votre japonais. Si vous ne lisez pas le japonais alors il vous faudra faire travailler votre cerveau. Si vous n'avez pas de cerveau, un bon conseil, procurez-vous en un au plus vite! Je vous rassure tout de même, il n'y a rien d'essentiel dans les textes et vous pourrez néanmoins jouer.



En ramassant des power-ups, la puissance de feu du module augmente également

super R•type



EDITEUR :
IREM
NOMBRE DE NIVEAUX :
7
GENRE :
SHOOT'EM UP
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUE : ILLIMITES
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
4

Quand les extra-terrestres deviennent trop gonflants, quand ils commencent à prendre l'univers tout entier pour leur terrain de jeu, il faut envoyer la machine à tuer qui saura les faire rentrer chez eux.
Vous allez être cette machine à tuer, pour piloter le vaisseau spatial le plus meurtrier que nos laboratoires ont fabriqué depuis bien longtemps : le Super R-Type.

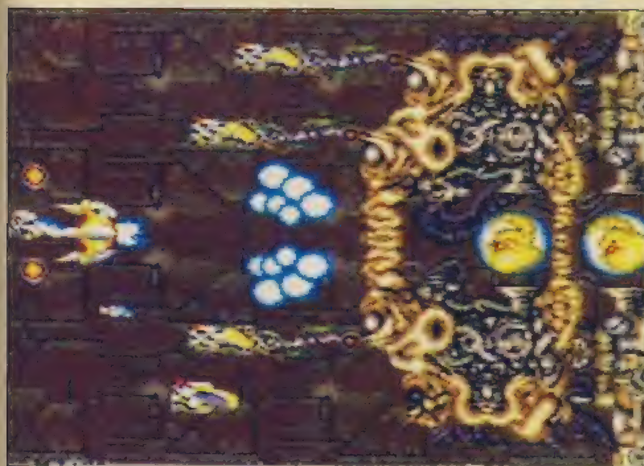
Sa maniabilité est exemplaire, ses armes puissantes et nombreuses, à condition de ramasser les cargos d'armement lâchés par l'ennemi, et enfin, sa botte secrète: le laser-beam, sorte de champ énergétique capable de détruire les plus grands vaisseaux avec un minimum de tirs. Engouffrez-vous, donc, dans les complexes extra-terrestres les plus dangereux, foncez de région en région, après avoir tout massacré, à l'aide de l'hyper-espace, et surtout, nettoyez l'univers de toute cette racaille.

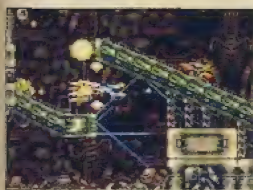




Voilà un jeu qu'il est difficile de juger ! Pour un bon tas de raisons, tout d'abord le titre est connu et archi-connu, en plus c'est une grosse pointure, R-Type a été copié un nombre de fois assez colossal. De plus, c'est sur Super Famicom, machine qui ne dispose pour l'instant que d'une logithèque limitée, sans cesse grandissante il est vrai, et donc, chaque jeu sert à cerner les capacités de la machine, capacités que l'on ne connait pas encore totalement. Et c'est là que se trouve le problème. Les graphismes sont magnifiques, c'est vrai, la maniabilité du vaisseau est exemplaire, oui, c'est loin d'être faux, mais l'action ralentit très nettement quand il y a trop de sprites à l'écran. Les sprites ralentissent, et le scrolling aussi, devenant même saccadé. Plutôt décevant pour une Super Famicom. Malgré tout, le jeu reste splendide et vraiment parfait au niveau de l'action. Super R-Type sur Famicom, j'adore, et rien à battre des ralentissements, on les oublie.

SEB









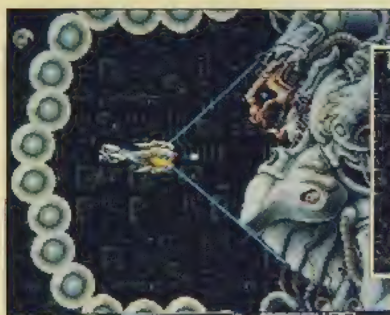
GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 14
SON : 16
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 87%



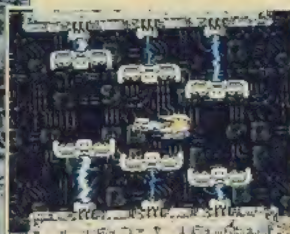
Boss 1



Level 1



Boss 2



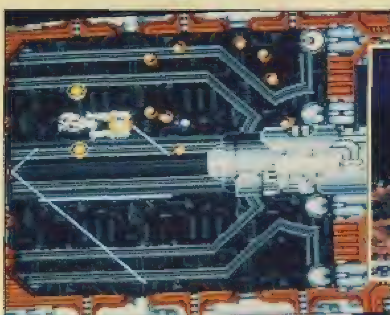
Level 2



Boss 3



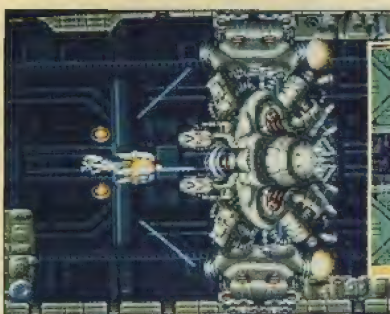
Level 3



Boss 4



Level 4



Boss 5



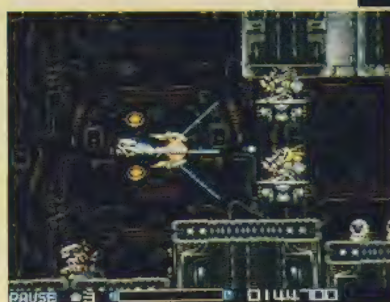
Level 5



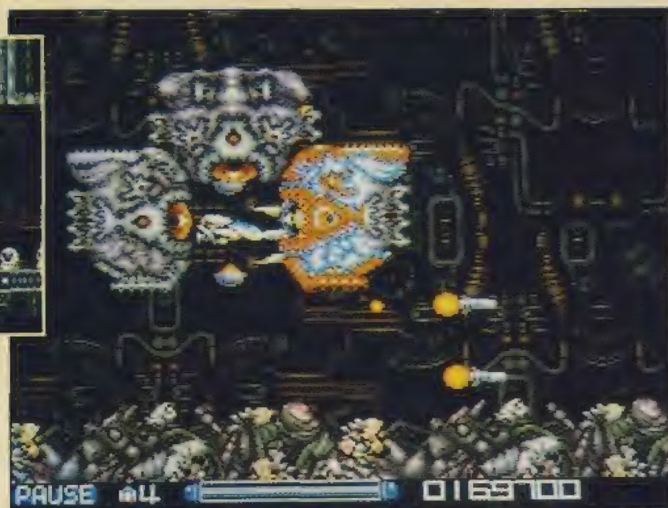


D'accord il est lent, d'accord on attend plus de la Super Famicom, mais je l'aime quand même, ce shoot'em up. Le principe de R-type n'a rien perdu de son efficacité, les décors sont beaux, la musique entraînante et l'action prenante à souhait. De plus, les quatre niveaux de difficulté disponibles le mettent à la portée de tout le monde. Il est certain que l'on verra sans doute beaucoup mieux sur cette console dans l'avenir, mais en attendant Super R-type est le meilleur shoot'em up sur la Super Famicom et les fans du genre ne seront pas trop déçus du voyage, ne serait-ce que pour casser de l'alien avec le super-tir.

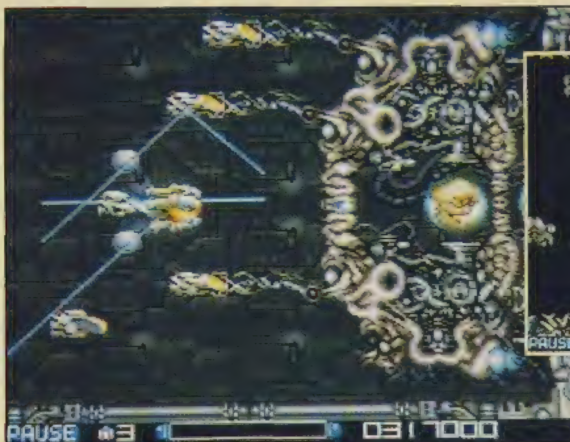
AHL



Level 6



Boss 6



Boss 7



Level 7



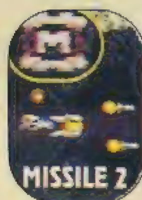








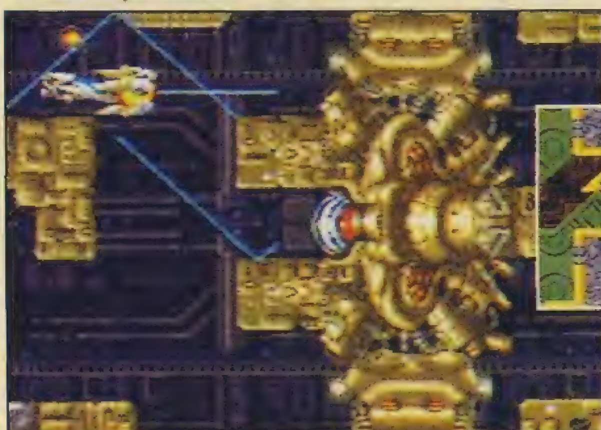


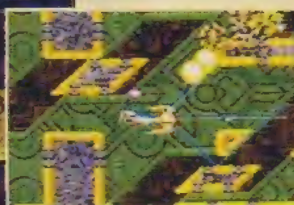


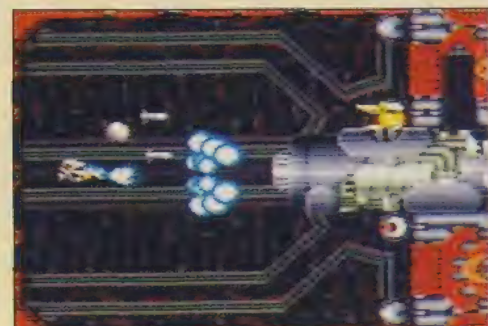




Les armes obtenues en rammassant les options







battle dodge ball



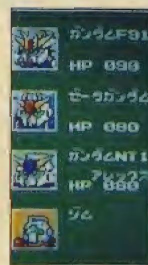
Les personnages de Battle Dodge Ball sont très amusants, ils sont bien dessinés et bien animés. Les fanas de Goldorak, des ultra-fighters, ou de Gundam, retrouveront ainsi leurs héros. Le jeu, qui parait simpliste à cause de ses règles tout droit tirées des cours de récréation, est en fait un vrai jeu de réflexe, on le savait, mais surtout un bon moyen de se fendre la gueule en y jouant à deux. En effet, l'option deux joueurs est bien présente dans Battle Dodge Ball. Le joueur désirant jouer seul choisira son équipe, puis affrontera les sept autres, sur sept terrains différents.Hyper-prise de tête au début, à cause de ses commandes nombreuses et utilisant 5 boutons (sauter, tirer, se baisser, faire une passe, viser), plus les directions, ce jeu devient vite amusant et éclatant quand on arrive à le maîtriser. Ceci couplé à une réalisation technique irréprochable, et de beaux graphismes, font de Dodge Ball Battle un jeu intéressant à posséder, surtout si on veut y jouer à deux, ou à plus encore en organisant des tournois.

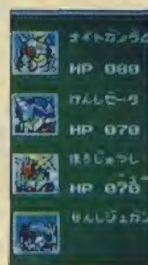
SEB

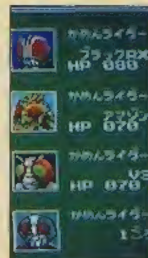
EDITEUR :
BANPRESTO
NOMBRE DE NIVEAUX :
7
GENRE :
BALL AU PRISONNIER
DIFFICULTE :
MOYEN
NOMBRE DE JOUEURS :
1 à 2
CONTINUE : Passwords
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
7
TEXTE ET NOTICE EN JAPONAIS

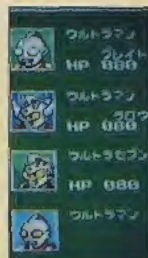
On a tous joué à la balle au prisonnier pendant notre enfance, dans les cours de récré. Pour ceux qui auraient oublié le fonctionnement de ce jeu toutes générations, et toutes nations, je m'en vais vous exposer les règles rapidement.

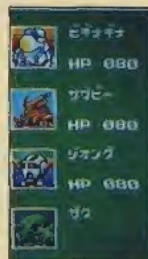
Un terrain est de forme rectangulaire, divisé en deux parties égales, un camp pour chaque équipe. Dans ces portions de terrain se placent trois joueurs de chaque équipe, trois dans chaque camp, face à face. Autour de chaque camp, il y a trois joueurs de l'équipe adverse. Ainsi, les joueurs sont entourés de leurs adversaires. On joue avec une balle, qu'on peut passer à un joueur de son équipe, ou, et c'est le but du jeu, que l'on lance sur ses adversaires. Si ces derniers sont touchés, ils sont éliminés du jeu. Ainsi de suite jusqu'à complète disparition d'une équipe. Dans Battle Dodge Ball, ce sont les mêmes règles, avec deux particularités : d'une part les joueurs ne sont pas éliminés directement, mais ils ont des points de vie qu'il perdent quand ils sont touchés, et d'autre part ce ne sont pas de gentils écoliers, mais tous les héros, caricaturés, des dessins animés et des BD japonaises.

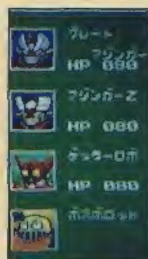

SD Gundam Heroes


Knights Dragons

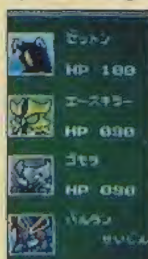

Greatest riders

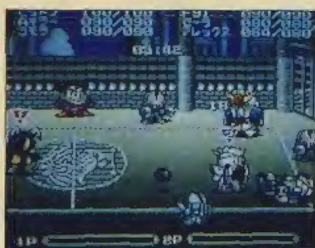

Ultra Fighters


Les robots


Dynamic Mazinger


Shockers Egg


Monsters Crunchers


Le temple


La lune


Le terrain de sport


Le désert

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
SON : 15
MANIABILITE : 17
GLOBAL : 86%

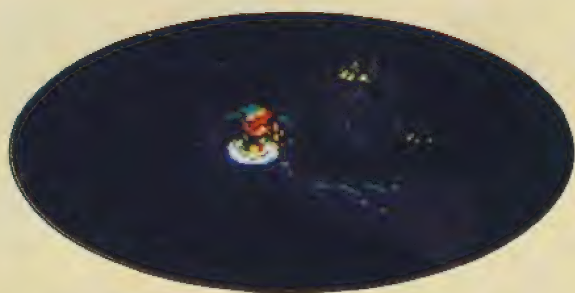

Les volcans



En étant complètement objectif, il faut bien reconnaître que Super Dodge Ball est loin d'être ce qu'on appelle un bon jeu. Même si les différents graphismes sont corrects, bien qu'ils ne cassent pas des briques, le jeu en lui-même est d'un ennui relativement mortel. Au début pourtant c'est vrai que l'on s'amuse comme un petit fou à essayer de rattraper la balle en vol avant que celle-ci ne vous élimine définitivement, mais rapidement on se prend la tête et même à deux Super Dodge Ball devient très vite lassant, gavant, énervant.
Et une daube sur SFC, une...

J'm DESTROY

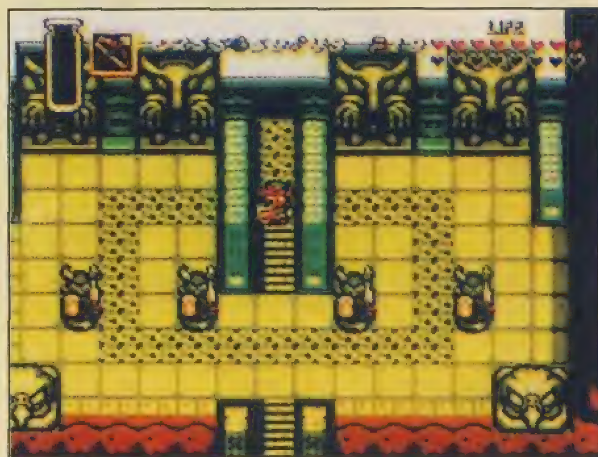
zelda III





DISPONIBILITE :
septembre

Zelda c'est en quelque sorte le Mario des jeux de rôle sur console Nintendo. Princesse de son état, cette charmante demoiselle passe pourtant le plus clair de son temps à se faire enlever par un crétin démoniaque qui ne veut que le mal. Heureusement qu'à chacune de ces drôles d'aventures, vous êtes là pour remettre les choses à leur place et pour sauver la belle des griffes de ce sinistre individu. Enfin, cessons d'épiloguer sur les précédents épisodes de cette saga consolienne, pour nous consacrer à cette toute première version de Zelda sur Super Famicom.



Une fois de plus, vous êtes le brave guerrier qui devra arpenter les vastes régions d'Hyrule et remuer ciel et terre pour accomplir sa mission, maltraiter les créatures du diable et amasser le plus d'armes et potions possibles pour arriver au terme de ce jeu tonitruant. Si vous connaissez déjà la série des Zelda, sachez que Zelda III se déroule à la façon de Zelda sur NES, c'est-à-dire que toute l'action est vue du haut, un scrolling multi-directionnel animant la carte qui est au moins quatre fois supérieure à la première version de ce jeu, c'est vous dire que vous n'en verrez pas le bout avant un bon mois, d'autant plus que les auteurs ont jugé bon d'y ajouter de nouveaux éléments comme des déserts, des tempêtes orageuses, des grottes souterraines, etc... Au niveau de la réalisation et au vu de ce que l'on a pu en voir, c'est archi-méga-nickel, les décors sont splendides et les musiques parfaitement adaptées à ce style de jeu.

Alors... Si vous avez aimé Zelda et Zelda II ou même si vous ne les connaissez pas, réjouissez-vous, mes bien chers frères, Zelda III arrive à grandes enjambées pour vous satisfaire dans vos moindres caprices.













"L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR."

SEGA™
MASTER SYSTEM™





LUCASFILM GAMES

TENGEN





EPYX®

TENGEN

U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX. TEL: 021 625 3366.

U.S. GOLD®

SEGA™
MASTER SYSTEM™

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50 F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !
Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50 F si nous le publions.
Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.
Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.
Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

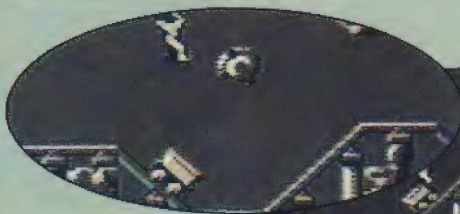
JOYPAD Trucs / Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

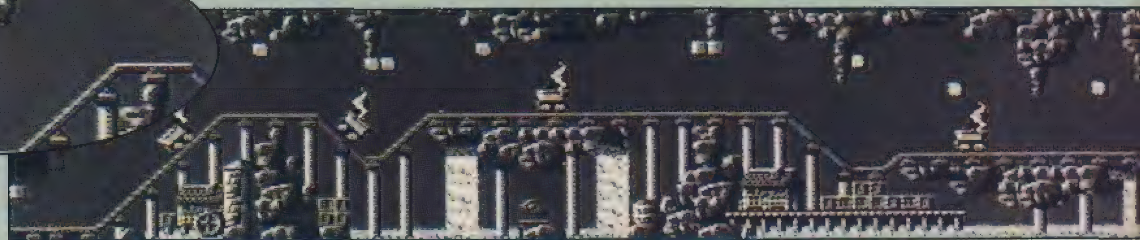




NIVEAU 1.3 LE TUNNEL DE LA MINE

Certaines pierres sacrées ne peuvent être collectées que dans un sens, prenez votre temps et étudiez le plan du tunnel de la mine abandonnée. Dans la mine, seuls de grands sauts bien calculés peuvent permettre à Dirk de rester en vie.







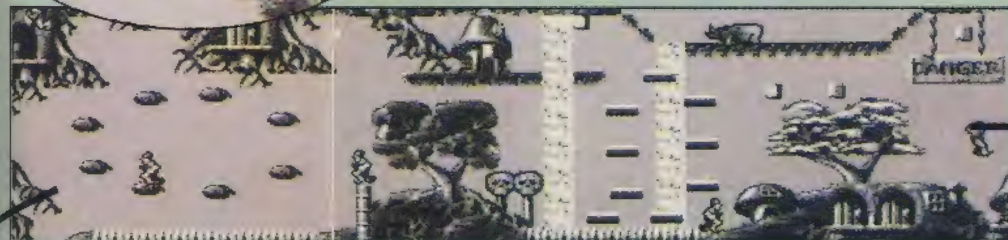


astuces | trucs Stef

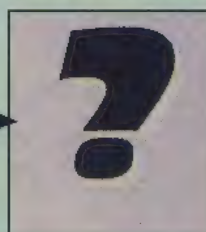
dragon's lair



NIVEAU 1.1 LA HAUTE FORÊT
Le principal challenge dans la haute forêt c'est le temps, sautez sur les plateformes mobiles, mais faites attention de ne pas tomber!



NIVEAU 1.5 LE REPAIRE





NIVEAU 1.2 LA BASSE FORÊT
2) Attention, la basse forêt est remplie de pics. Heureusement de gentils animaux peuvent aider Dirk à traverser certains obstacles.





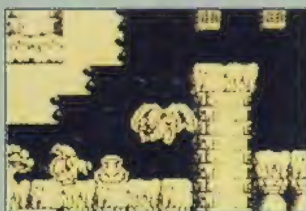
NIVEAU 1.4 LA SORTIE DE LA MINE
5) Après avoir récupéré toutes les pierres, vous devez retourner au début pour prendre l'entrée du cinquième niveau.



RECUPERER LES PIERRES SACREES
Dirk doit rassembler les 194 pierres sacrées avant de partir au combat dans le repaire du dragon. Dépêche-toi, Dirk, la princesse t'attend.

game boy | astuces

GARGOYLE'S QUEST



Et hop! un lot de codes, un !
EAGG - TN99 = 8 vies
K8EE - 5WBD = 10 vies
ZGBZ - ABYP = 4 vies
ZFRZ - GBZQ = 7 vies
HSD6 - JHQQ = 3 ème niveau

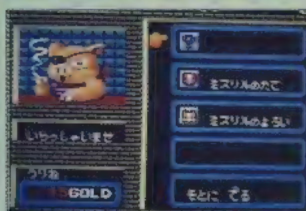
master system | astuces

AFTER BURNER

Pour passer la première forteresse, placez-vous a gauche ou a droite et appuyez sur Pause, et hop! plus de forteresse.

nec | astuces

ADVENTURE ISLAND



Pour jouer sous forme humaine, entrez le password V24MW7D7Y5K63G. Pour avoir toutes les armes, entrez le password suivant: PLAY THE ONGA KUN. Pour vous changer en ce que vous voulez, dès le départ, entrez le password MODE FOR OOOO OOO.
(Greg)

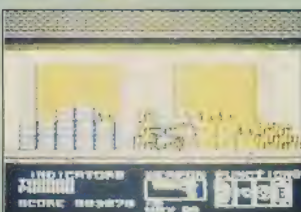
megadrive | astuces

DARIUS II

Pour devenir invulnérable aux tirs ennemis appuyez sur: A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A, l'option 'NO HIT' apparaîtra et tout ce passera comme dans un rêve.

nintendo | astuces

ROBOCOP



Une fois les trois continues utilisés, appuyez sur les boutons A, B, SELECT, et START en même temps, apparaîtra alors le titre ROBOCOP en large lettres
placez le curseur sur 'continue' vous voila reparti, et que la ferraille retourne aux ordures!

game gear | astuces

PENGO



Dans ce jeu tout droit venu de l'époque glacière, à la page de présentation, tapez: haut, 1, 2 et start. Vous voila au round 16 avec 7 vies. Ce qui simplifie nettement les choses pour éclatez les zigotos qui vous poursuivent à grands coups de glaçons.

nec | astuces

DEAD MOON



A la page de présentation, appuyez sur la diagonale bas-gauche, puis sur les boutons 1, 2 et Run pour choisir votre stage de départ.(Greg)

game gear | astuces

PSYCHO WORLD



Lorsque la page de présentation apparaît, allez en haut à droite et sans rien relâcher, faite 1, 2 et Start. Plutôt cool comme résultat, non?

master system | astuces

ALEX KIDD IN HIGH TEC WORLD :



SOLUCE:
Première étape: le château. La partie débute au cinquième étage. Première porte à droite: chambre d'Alex. Allez au bureau et prenez ce qui est proposé (un stylo et un bloc notes).
Sortez du bureau et allez à gauche. Après l'escalier, entrez dans la chambre des parents d'Alex. Après un dialogue, le père d'Alex vous donne une carte. Prenez-là... et regardez l'écran de contrôle (touche 1 du "controlpad"). Ce n'est pas la bonne! Dialoguez à nouveau avec le père qui va vous donner, enfin, la bonne carte.
Continuez à gauche, passez la passerelle et prenez la première échelle qui descend. Vous arriverez dans une pièce où il faut prendre le pot bleu qui s'y trouve pour en retirer le contenu (une échelle pliante).
Prenez à droite (vous êtes maintenant au quatrième) et allez jusqu'au bout du couloir. Ne prenez surtout pas l'escalier descendant qui se trouve dans la dernière pièce (c'est un piège) mais l'échelle qui vous mène vers le sommet d'une tour. Vous y trouverez un pot bleu. Prenez le contenu (clé d'un coffre).
Redescendez l'échelle (vous repassez au quatrième), prenez le couloir en sens inverse (à gauche) et allez jusqu'au bout. Montez l'échelle qui vous reconduit au cinquième, allez à gauche pour prendre celle qui vous mène au sommet de la tour de gauche. Ouvrez le coffre et prenez son contenu (une aile volante).
Redescendez jusqu'au troisième étage. Prenez à droite. Les deux premières portes peuvent être évitées grâce à cette "soluce". Prenez la troisième. C'est la pièce de la maîtresse d'Alex et c'est l'heure des tests. voici les réponses: 1 Tokyo; 2 Vicel; 3 450, 4 Athens; 5 5050; 6 206; 7 50; 8 Lira; 9 Mozart; 10 600.
En récompense des bonnes réponses, la maîtresse donne à Alex un morceau de la carte (deuxième).
Sortez et continuez à droite. Laissez l'escalier et arrêtez vous devant le meuble "servante". Vous y trouverez un annuaire. Notez les deux numéros de téléphone:
Rockwell: 123 - 4321
Pizzaland: 135 - 0141
Retournez à gauche et prenez l'escalier descendant. Vous arrivez au deuxième. Prenez à droite et entrez par la première porte que vous rencontrez. C'est une salle d'arme de samouraï. Ne touchez à rien! C'est une salle-piège. Belle à voir mais c'est tout. Sortez et

astuces | trucs Stef

continuez à droite. Une porte donne accès à une pièce où se trouve un ordinateur. N'y touchez pas! C'est un piège. Sortez et prenez l'escalier descendant. Téléphonez à Pizzaland. Dans dix minutes il faudra la réceptionner au deuxième étage. C'est mignon, c'est tout! Continuez à gauche et entrez dans la chambre des servantes. Il faudra "deviner" qui elles sont. Voici les réponses (d'après les différentes indications trouvées sur des affiches collées aux murs de certaines pièces): Linda, Betty, Janet, Cindy, Susie, Kate. En récompense un morceau de la carte (le troisième).

Sortez et allez à gauche. Vous arriverez dans la cuisine. Le premier pot (marmite) vous donne un torchon mouillé et le deuxième (rose) un autre morceau de la carte (le quatrième).

Sortez et allez à droite. Après l'escalier se trouve une chambre avec un paravent. Il n'y a personne, mais plus tard il y aura l'ami d'Alex: Rockwell (il lui donnera une potion). Sortez et allez à droite jusqu'à la porte de sortie. Un garde vous empêche de sortir.

Retournez au quatrième étage. Prenez la deuxième porte à partir de la gauche. C'est la bibliothèque. Vous y trouvez John, le responsable "à la mémoire courte". Il ne se souvient plus où il a vue un morceau de la carte mais sait qui a le livre où elle se trouvait: c'est la gourmande Barbara!

Sortez et allez au deuxième étage, troisième porte à partir de la gauche et interrogez Barbara qui vous donnera la réponse. Retournez voir John qui vous trouvera le livre et vous donnera un morceau de carte (le cinquième)

Deuxième étape: la forêt.

Traversez la forêt. Ramasser les pièces d'or est amusant mais pas utile. Passez par "le haut" s'avère plus facile à maîtriser.

Traversez la réserve. Attention ça glisse! Le "quick fire" s'avère intéressant.

Nouvelle forêt avant le village. Pas de trucs mais beaucoup d'entraînement est nécessaire.

Troisième étape: le village.

Une seule chose est utile ici: avoir un "laissez passer" pour franchir le "Check Point" de fin d'étape. Pour y arriver il suffit d'aller voir le premier gardien. Faire en sorte que les minutes de la pendule soient à zéro et alors un personnage vient vous donner, dans le style le plus pur de la politesse orientale, votre plaquette de passage. Tout le reste ne sert à rien, sinon à s'amuser et à s'énerver.

Quatrième étape: la forêt.

Ultime étape. Décors identiques à la première mais plus difficile à "jouer". Entraînez-vous.

master system | astuces

BOMBER RAID



A partir du deuxième tableau, lorsque vous avez perdu, le message Game Over apparaît. Attendez un peu et quand Bomber Raid apparaît; appuyez deux fois sur Start (bouton 1) et vous recommencez au début du tableau où vous avez perdu.

master system | astuces

BLADE EAGLE 3D

Pour choisir les niveaux, vous

devrez, pendant la page de présentation, faire trois ou quatre tours avec le joypad dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le chiffre 0 apparaît, dirigez la commande vers le haut pour faire défiler les niveaux puis appuyez sur le bouton pour commencer à jouer.

nec | astuces

RABIO LEPUS SPECIAL



• Pour avoir cinq lapins (usagi), appuyez sur select, puis cinq fois sur le bouton 1, une fois sur le bouton 2, cinq fois sur le bouton 1 et une fois sur le bouton 2.

• Pour avoir cinq shields, appuyez sur select, puis neuf fois sur le bouton 1, huit fois sur le bouton 2, sept fois sur le bouton 1, six fois sur le bouton 2, cinq fois sur le bouton 1, quatre fois sur le bouton 2, trois fois sur le bouton 1, deux fois sur le bouton 2, et, enfin, une fois sur le bouton 1.
(Greg)

megadrive | astuces

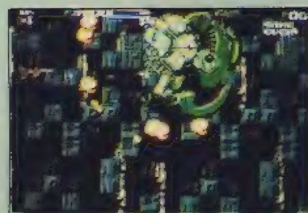
ALESTE



Pour obtenir 20 options de tirs, pressez pause pendant le jeu, appuyez sur haut trois fois, bas trois fois, gauche trois fois, droite trois fois, puis c, c, b, a. Bravo vous avez gagné le droit de tirer à donf.

nec | astuces

AERO BLASTER



Lorsque vous êtes sur la présentation du jeu, appuyez trois fois sur le bouton droit, sur select, puis: sur select à nouveau pour accéder au sound test; diagonale bas-droite puis select pour le mode easy; diagonale haut-gauche puis sur Select pour le mode hard.
(Greg)

megadrive | astuces

GYNOUG



Pour obtenir des crédits infinis, appuyez sur Bas, A, C et Gauche quand game over apparaît. Vous pouvez effectuer cette opération à chaque fois que vous avez perdu.

nintendo | astuces

GHOSTS N' GOBLINS

Si comme arthur vous avez des problèmes pour passer certains passages difficile, voici une astuce qui vous permettra de choisir votre stage.
Pendant l'écran titre appuyez sur DROITE, puis B, B, B, ensuite GAUCHE puis B, B, B, et enfin BAS puis B, B, B, appuyez sur START voici l'écran de sélection de stage

game gear | astuces

SKWEEK



Voici tous les codes des niveaux

2: AJAJ	34: ACGI	66: ANGD
3: JJJL	35: JCPK	67: JNPF
4: AACL	36: ALGB	68: CEEK
5: JALE	37: JLPD	69: LENM
6: AJCL	38: CCEI	70: AGEK
7: JJLN	39: LCNK	71: JGNM
8: CAAC	40: AEAE	72: APED
9: LAJE	41: JEJG	73: JPNF
10: ACA	42: ANAN	74: AGGM
11: JCJE	43: JNJP	75: JGPO
12: ALAL	44: AEGG	76: APGF
13: JLJN	45: JELI	77:JPPH
14: ACCE	46: ANCP	78: CGEM
15: JCLG	47: JNLB	79: LGNO
16: ALCN	48: CEAG	80: EAAE
17: JLLP	49: LEJI	81: NAJG
18: CCAE	50: AGAG	82: EJAN
19: LGJG	51: JGJI	83: NJJP
20: AAEE	52: APAP	84: EAGG
21: JANG	53: JPJB	85: NALI
22: AJEN	54: AGCI	86: EJCP
23: JJNP	55: JGLK	87: NJLB
24: AAGG	56: APCB	88: GAAG
25: JAPI	57: JPLD	89: PAJI
26: AJGP	58: CGAI	90: ECAG
27: JJPB	59: LGJK	91: NCJI
28: CAEG	60: AEEI	92: ELAP
29: LANI	61: JENK	93: NLJB
30: ACEG	62: ANEB	94: ECCI
31: JCNI	63: JNND	95: NCLK
32: ALEP	64: AEGK	96: ECCB
33: JLNB	65: JEPM	97: NLLD
	99: PCJK	98: GCAI

megadrive | astuces

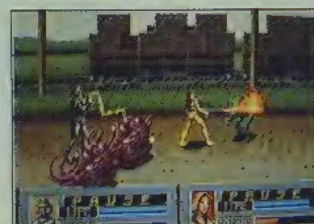
VALIS III

Pour avoir accès au sound test et au choix du stage, appuyez sur A, B, C, et Haut. A la page de présentation, quand vous appuierez sur Start, l'écran deviendra noir, relâchez alors le bouton Start et la sélection du stage apparaîtra comme par enchantement.



megadrive | astuces

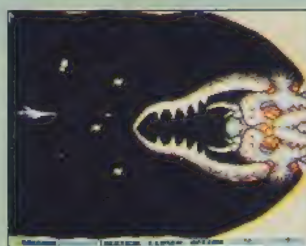
ALIEN STORM



Mettez l'option deux joueurs. Une fois que vous vous serez fait tuer et que le message continue apparaît, appuyez sur les boutons A, B, C simultanément avec la seconde manette. Vous aurez 777 de force à la fin.

super famicom | astuces

GRADIUS 3



Pendant le jeu, appuyez sur pause et exécutez la manoeuvre suivante: haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B, A et enlevez la pause, vous aurez des armes à ne plus savoir qu'en faire.

master system | astuces

BLACK BELT

Quand vous avez vaincu Wang et que vous voulez retrouver votre petite amie, l'écran devient rouge, à ce moment

faites tourner le bouton directionnel dans tous les sens et appuyez sur les boutons 1 et 2. Vous pouvez à présent entrer au septième niveau.

game boy | astuces

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES



Voici comment accéder aux niveaux de bonus:
Quand le jeu affiche 'PUSH START', appuyez sur le bouton Start, un écran de sélection apparaît alors. Appuyez sur A et B en même temps un "?" apparaîtra alors sur le menu. Sélectionnez-le et appuyez encore sur START, vous avez maintenant le choix entre trois bonus stages!

game gear | astuces

GG SHINOBI



A la page de présentation, allez en haut et sans relâcher la direction, appuyez sur Start et vous aurez accès au sound test.

game gear | astuces

WONDER BOY

A la page de présentation, appuyez sur START et en haut. Vous pourrez sélectionner la zone de 1 à 9 et ne plus vous prendre la tête sur les zones faciles.

nec | astuces

L-DIS



Lorsque vous êtes face à la présentation du jeu, appuyez sur 1, droite, gauche, 2, haut, bas, 2, 1, 2, puis 1 pour accéder au tableau d'options. Vous pourrez choisir le nombre de vies, le nombre de continues, le niveau de difficulté, écouter les musiques et les sons.
(Greg)

nintendo | astuces

METROID



Essayez donc, ce mot de passe. Le résultat pourrait peut être vous intéressez. Pardon? Ahhh, j'aime mieux ça.
999999 999999 KKKKKK KKKKKK

megadrive | astuces

PHELIOS

Dans le quatrième stage vous pouvez faire le plein de vies quand vous combattrez le boss ANTAEUS, allez à l'extrême droite, tirez rapidement

pour détruire ses mains vous obtiendrez des points et des vies.

megadrive | astuces

SHADOW DANCER

Pour obtenir le menu option, à la page de présentation, tapez A, B, C et Start simultanément, vous accéderez à un menu de sélection.

nintendo | astuces

RAD RACER

Si vous avez envie de mater la fin de Rad Racer et d'épater la terre entière. Pendant la démo, appuyez sur A et DIAGONALE GAUCHE en même temps, appuyez sur B 60 fois puis START, et le tour est joué.

nec | astuces

ALDYNES

Sur la page de présentation, après le zoom de la planète, appuyez sur bas, sur le bouton 1, et, sans relâcher le tout, appuyez sur run. Maintenant, le maniement de votre vaisseau a changé, essayez. (Greg)

nintendo | astuces

BUBBLE BOBBLE

Pour obtenir le choix du stage, entrez le code: EECJJ. Sélectionnez 1 ou 2 joueurs. en utilisant les boutons A et B, vous pouvez choisir entre le stage 1 et 112.

megadrive | astuces

MIDNIGHT RESISTANCE

Cette astuce vous permettra de changer de stage en cours de jeu. Attendez que l'écran de présentation remonte, vérifiez que l'option Start soit rouge et appuyez sur C et START simultanément. Quand le jeu commence mettez- le en pause, puis utilisez le bouton A pour passer au niveau supérieur.

nec | astuces

DEVIL CRUSH

Pour obtenir un nombre illimité de billes, entrez le code AAAAAAAAHAAA. Si vous voulez voir la fin du jeu, entrez le code DAVIDWHITE.

nintendo | astuces

GRADIUS

Pour recommencer là où vous aviez perdu, appuyez sur BAS, HAUT, B, A, B, A, B, A, pendant le game over. Avouez que pour en arriver au bout, c'est tout de même nettement plus simple comme ça!

megadrive | astuces

GAIARES

• Pour obtenir le menu de configuration, appuyez sur tous les boutons (sauf start) puis appuyez sur Start en relâchant les autres. C'est pas vraiment simple à dire, mais avec tous les doigts et le nez on y arrive facilement!

• Vous pouvez sélectionner n'importe quel niveau de ce grand Shoot'Em Up de 8 mégas. Pour ce faire, allez au menu de sélection en appuyant sur A, B, C, puis en pressant Start, mettez le sound test no 18, appuyez sur le bouton A avec la deuxième manette et allez sur Exit. Maintenant quand vous presserez Start sur l'écran de présentation, un menu de sélection des différents niveaux apparaîtra.

• Pour le choix des armes, allez au menu de sélection de niveaux (voir plus haut) commencez le jeu puis faites une pause. Appuyez sur Haut et sur le bouton A pour sélectionner l'arme. Chaque pression sur le bouton A vous donne une nouvelle arme.

game boy | astuces

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE

Voici quelques codes, pour vous aidez à détruire les horreurs qui vous coursent:
STAGE 10 - WZFS / STAGE 20 - ZTPZ / STAGE 30 - WYCZ / STAGE 40 - TX9W STAGE 50 - 2TWX / STAGE 60 - YTKX / STAGE 70 - SHE2 / STAGE 80 - XHO2

astuces trucs Stef

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplissez la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le JOYPAD N°2 qui sortira vers le 15 Octobre

Votre département : ☐ ACHAT ECHANGE VENTE

❑ SEGA ❑ NINTENDO ❑ NEC ❑ NEO GEO - LYNX

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS



TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!

TETRIS

COM PO SEZ DES LIGNES AVEC DES FORMES QUI TOMB ENT TOU JOURS PLUS VITE

DR. MARIO

EMPIL EZ LES GELU LES AN T iBi OTi QUES BiCOLORES SUR LES Vi RUS



20 NIVEAUX, 3 VITESSES, 2 MUSIQUES, DUEL POSSIBLE*



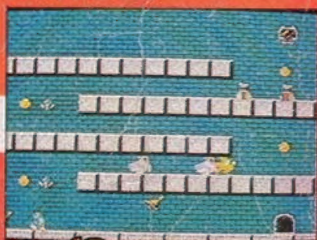
2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *

BUBBLE BOBBLE

FAITES DES BULLES ET ENFERM EZ LES DE MON S AVEC LES CLES

SOLOMON'S KEY

CREEZ DES BRI QUES ET MAN GEZ LES MONS TRES POUR DELIV RER VOS AMIS



50 TABLEAUX



100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE



LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT SUR

Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM™

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo

* également disponible sur console portable Game Boy.